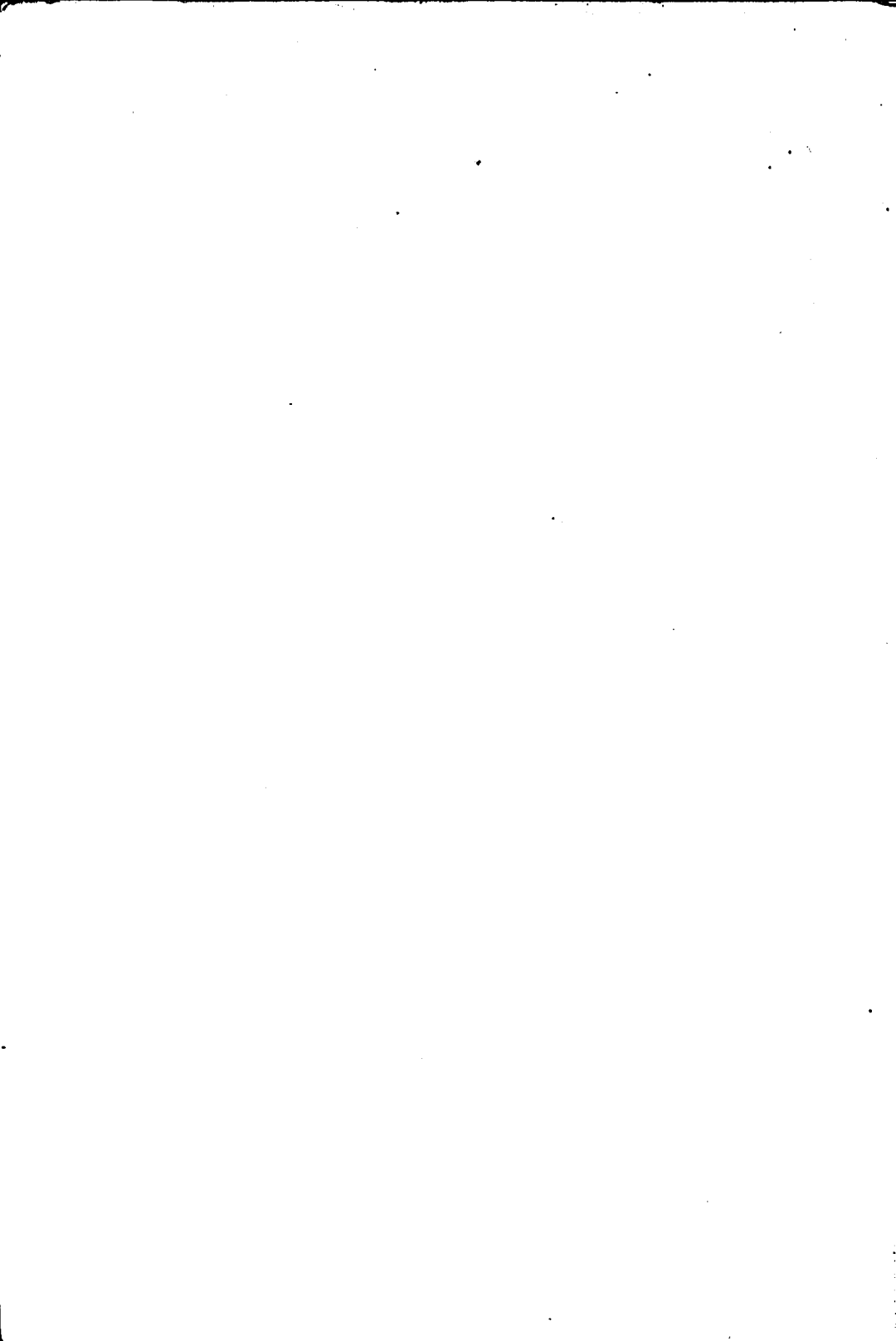
大戦略III パワーアップキット

PC-9800シリーズ

ユーザーズ・マニュアル

大戦略Ⅲ'90 NINETY
大戦略Ⅲパワーアップキット

ユーザーズマニュアル

このたびは大戦略Ⅲ'90、大戦略Ⅲパワーアップキットをお買いあげいただきありがとうございます。

本書は大戦略Ⅲ'90および大戦略Ⅲパワーアップキットの共通マニュアルです。遊ぶ前に必要な準備や基本的操作方法はもちろん、ゲームの詳しい概念などよくお読みになって、ゲームをお楽しみください。

目次

－1章　スタートアップ編－

－2章　ルール概略編－

－3章　リファレンス編－

－1章　スタートアップ編－

1．遊ぶ前に確認してください

■製品の内容

1．大戦略Ⅲ'90をお買い上げの方

大戦略Ⅲ'90の製品内容を、開封の際にご確認ください。

●ゲームディスク1	1枚
●ゲームディスク2	1枚
●ゲームディスク3	1枚
●ユーザーズマニュアル	1冊
●アンケートはがき／ソフトウェア保証書	1枚

2．大戦略Ⅲパワーアップキットをお買い上げの方

大戦略Ⅲパワーアップキットの製品内容を、開封の際にご確認ください。

●ゲームディスク1	1枚
●ゲームディスク2	1枚
●ユーザーズマニュアル	1冊
●アンケートはがき／ソフトウェア保証書	1枚

■必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

PC-9801 E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801 UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98 DO

CAUTION ●ご注意

■ PC-9801 E/F/VF をお使いの方は外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
■専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをご使用ください。
■2ドライブ必要です。
■ハードディスクには対応していません。
■ PC-9801 E では漢字 ROM ボードが必要です。

●メモリ容量

このソフトウェアは、本体メモリが640KB以上ないと使用することができません。PC-9801 E/F/M/VF/VM/UV をご使用の方は、メモリ容量の確認をして、不足している場合は増設してご使用ください。

●サウンドボード

サウンドボード内蔵機種（PC-9801 UV/UX/CV/EX）または、PC-9801 VF/VM/VX/RA/RX/RS/ES に、サウンドボード(PC-9801-26/K)が装着されている場合には、ゲームのオープニング、エンディングで音楽を楽しめます。

2．ゲーム前に必要な準備

ゲームで遊ぶ前には、ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込む必要があります。MS-DOSのシステムディスクを準備してつぎの作業をおこなってください。

■MS-DOSのシステムについて

ゲームディスク1にMS-DOSを組み込んだり、ユーザーディスクの準備のためにMS-DOSが必要です。

MS-DOSのシステムディスクはつぎの製品型番のものをご用意ください。

- Ver 2.11　PS98-121/122/123
- Ver 3.10　PS98-125/127/129/011/012
- Ver 3.30　PS98-013/014
- Ver 3.30A　PS98-015/016
- Ver 3.30B　PS98-017/018
- Ver 3.30C　PS98-019

■MS-DOSの起動

1．周辺機器、本体の順で電源を入れます。
2．MS-DOSのシステムディスクをドライブA(1)にセットします。

CAUTION ●ご注意

■新たに電源を入れてシステムを起動させる場合、電源を入れてからディスクをセットしてください。ディスクを先にセットして電源を入れるとディスクの内容が壊れることがあります。ご注意ください。

3．しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。もしここでMS-DOSが起動しない場合は、リセットボタンを押してください。
4．MS-DOSが起動すると、つぎの2通りのうちどちらかが画面に表示されます。
それぞれの対処をおこない図1の画面状態にします。

●「MS-DOSのコマンドメニュー」が表示された場合
[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押します。
●「日付を入力してください。」と表示された場合。
ここではとりあえず↵キーを2回押してください。

図1

以上でMS-DOSのシステムが起動しました。このままの状態でMS-DOSの組み込みをおこないます。

■MS-DOSの組み込み

初めてゲームで遊ぶ場合には、ゲームディスク１にMS-DOSのシステムを組み込む必要があります。組み込みの作業手順はつぎの通りです。

①MS-DOSのシステムが起動している状態で作業を開始します。

②ドライブBにゲームディスク１をセットします。
この時、５インチディスクの場合プロテクトシールをはがしておき、3.5インチの場合プロテクトノッチを書き込みのできる状態（ライトプロテクトタブを動かし穴がふさがっている状態）にしておきます。

③画面はコマンド入力待ちの状態（A>と表示されている）であることを確認し、次の文の下線部を入力します。

A>B：↵

B>SYSCOPY↵

④この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ドライブAにMS-DOSのシステムディスク、ドライブBにゲームディスク１が入っていることを確認します。

⑤もう一度↵キーを押すと、組み込み作業が開始されます。

⑥以上でMS-DOSの組み込みが終了しました。
作業終了後に、ゲームディスク１のプロテクトシールおよびプロテクトノッチを書き込み禁止の状態に戻してください。

3．ゲームの開始

■ゲームの起動とユーザーディスクの作成

ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込む準備作業をおこなったら、ゲームを起動させます。はじめて遊ばれる場合は、起動直後にゲームで遊ぶために必要なユーザーディスクの作成をおこないます。ユーザーディスクの作成手順は、大戦略Ⅲ'90と大戦略Ⅲパワーアップキットでは異なりますので注意してください。

なお、ユーザーディスクを作成するには新品または内容を失ってもいい2HDタイプのフロッピーディスクが必要です。

●起動手順

①本体の電源を入れます。

②ドライブA(1)にゲームディスク1をセットします。しばらくするとオープニング画面が表示されます。ここで⏎キーを押します。

③画面にはユーザーディスクをドライブB(2)にセットするようにメッセージが表示されます。ユーザーディスクを作成している場合は、ユーザーディスクをドライブ2にセットし、⏎キーを押してください。
ユーザーディスクを作成する場合は［f・1］キーを押します。
ユーザーディスク作成の内容をメッセージで表示します。
ユーザーディスクの作成手順はつぎの通りです。

●大戦略Ⅲ'90のユーザーディスクの作成

①ユーザーディスクを作成する場合は、ドライブA(1)にゲームディスク2を、ドライブB(2)に新品、または内容を失ってもいい2HDタイプのフロッピーディスクをセットします。

②準備ができたら⏎キーを押します。

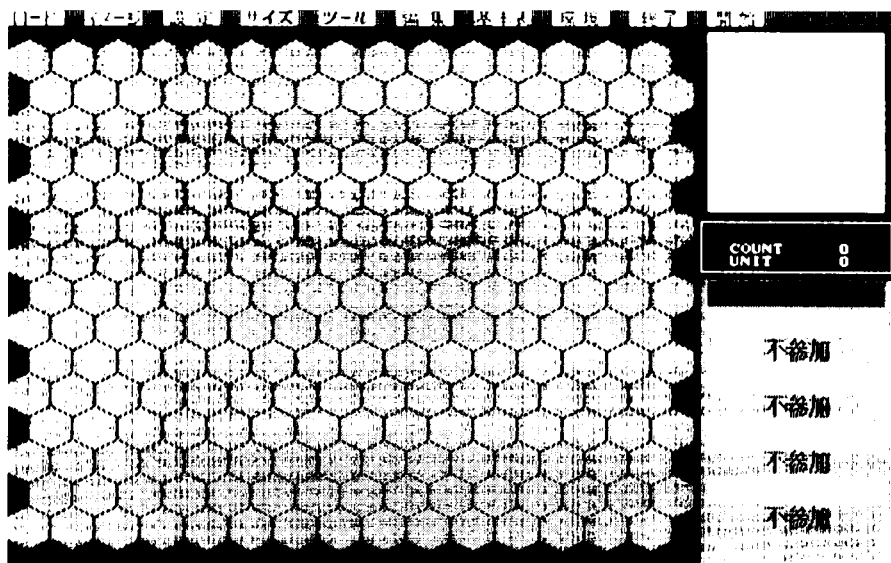
③作成作業が終ったら、作成終了を知らせるメッセージが表示されます。⏎キーを押してください。

④ドライブA(1)にゲームディスク1を、ドライブB(2)に作成したユーザーディスクをセットして⏎キーを押します。ここで再度オープニング画面が表示されますので⏎キーを押すと初期画面が表示されます。

●大戦略Ⅲパワーアップキットのユーザーディスク作成

①ユーザーディスクを作成するには、ドライブA(1)に「大戦略Ⅲパワーアップキット」のゲームディスク2を、ドライブB(2)に新品、または内容を失ってもいい2HDタイプのフロッピーディスクをセットします。
②準備ができたら⏎キーを押します。
③しばらくすると、メッセージが表示されますので、これにしたがってドライブA(1)に「大戦略Ⅲ」のゲームディスク2をセットします。ドライブB(2)のディスクはそのままにして、準備ができたら⏎キーを押します。
④作成作業が終ったら、作成終了を知らせるメッセージが表示されます。⏎キーを押してください。
⑤ドライブA(1)に「大戦略Ⅲパワーアップキット」のゲームディスク1を、ドライブB(2)に作成したユーザーディスクをセットして⏎キーを押します。ここで再度オープニング画面が表示されますので⏎キーを押すと初期画面が表示されます。

■初期画面の表示

ユーザーディスクの作成が終わると初期画面が表示されます。

●初期画面

まったくの初期状態で、ここでは「初期メニュー」が表示されています。
この初期画面ではゲームの戦場となるマップを読み込み、必要なら初期設定を変更し、ゲームを開始します。

■操作モードの設定

大戦略Ⅲ'90はキーボード、バスマウス、シリアルマウスのいずれかでゲームの操作をおこないます。ゲームを起動した直後はキーボードで操作するように設定されていますので、マウスで操作したい方はつぎの操作手順にしたがって、操作モードの設定をおこなってください。

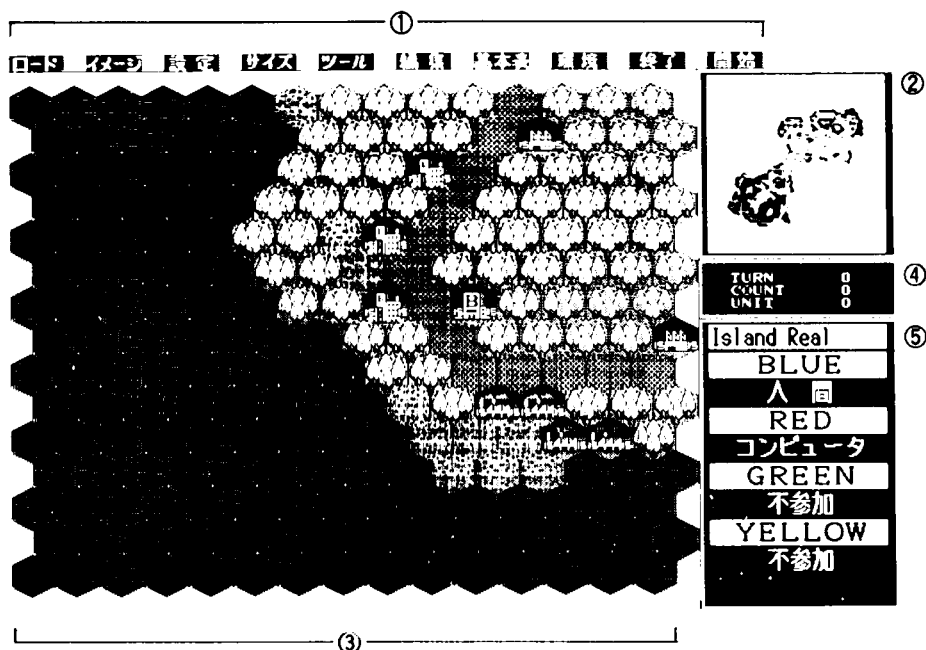
①初期画面が表示されている状態で［f・8］キーを押します。［環境］メニューが表示されます。
②カーソルキー［↑］［↓］を押すと、メニュー上のカーソルが移動しますので、［操作モード］の項目にカーソルを合わせて↵キーを押します。

③［操作モード］メニューが表示されますので、バスマウス、シリアルマウスのいずれかにカーソルを合わせて↵キーを押します。

④これで設定したマウスでの操作がおこなえます。画面は［環境］メニューが表示されたままになっていますので、右クリックしてメニュー表示を消してください。

■ゲームの開始

ゲームを開始するには、ゲーム前の準備（MS-DOSの組み込みやユーザーディスクの作成）以外にも、マップの読み込みや初期設定の変更など必要な作業がいくつかあります。これらの作業を終えたら、初期メニュー上の［開始］を実行してゲームを開始します。

■初期画面の見かたとメニューの基本操作

①初期メニュー

初期画面でおこなう作業はすべてこのメニューで選択します。メニュー中から必要なコマンドを選択すると、さらに細かな項目を選択するサブメニューが表示されます。

●操作方法

■キーボード

初期メニューはファンクションキーに対応しています。目的のコマンドの項目を選択するには、対応したファンクションキーを押します。キー対応は、画面のメニュー表示の左から［f・1］キー～［f・10］キーの順で対応しています。

［ESC］キーを押すとサブメニューは消されます。

■マウス

マウスを入力機器として使用する場合、画面上にはマウスカーソルが表示されます。このマウスカーソルを画面上の目的の項目に合せます。項目を選ぶには左クリックします。

右クリックをするとサブメニューは消されます。

②フルマップスクリーン

戦場となるマップの全景が表示されます。

このスクリーンの中に“ビューカーソル”があります。このビューカーソルのある位置をマップスクリーンに表示しています。ゲーム進行はマップスクリーン上でおこなわれますので、必要に応じてビューカーソルの位置を変えて、マップスクリーンの表示を変更します。

●操作方法

■キーボード

カーソルキー［↑］［↓］［←］［→］でカーソルが移動します。この動きに連動して、マップスクリーンの表示位置も変更されます。

■マウス

表示させたい位置にマウスカーソルを合せ左クリックすると、ビューカーソルは移動してマップスクリーン上にその位置のマップが表示されます。

③マップスクリーン

ゲーム中では、ここでゲーム進行の指示、確認をおこないます。スクリーン上にはヘックスカーソルがあります。このカーソルで部隊に指示を与えたり、建物の情報を表示させたりします。

●操作方法

■キーボード

テンキーでヘックスカーソルを目的の所へ移動させてください。

ゲーム中での部隊への命令（部隊メニューの表示）、建物情報の表示は、目的の部隊、または建物にカーソルを合せ[↵]キーを押します。

■マウス

フルマップスクリーン上の必要な操作は、マウスカーソルでおこないます。ゲーム中での部隊への命令（部隊メニューの表示）、建物情報の表示は、目的の部隊、または建物にマウスカーソルを合わせ左クリックします。

④ターン／カウント表示部

ゲームデータの場合、ターン数とカウント数を表示します。

⑤情報表示部

ここには、読み込んだマップ名と各国の指揮官の内容が表示されています。

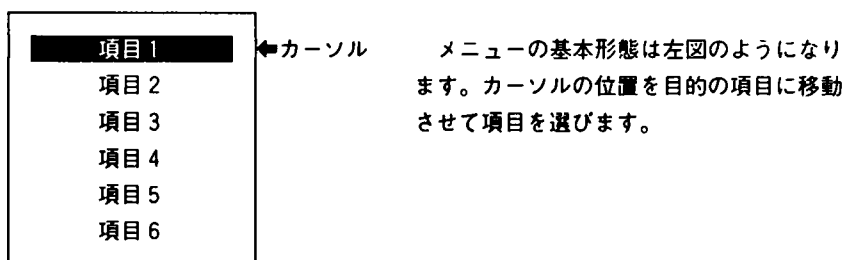
ゲームに参加するのは４ヵ国です。マップごとに参加国は異なり、２ヵ国戦もあれば４ヵ国入り乱れてのマップもあります。この情報表示部には、マップの初期設定から参加国とそれを担当するプレイヤー（“人間”または“コンピュータ”、参加していない場合は“不参加”）が表示されます。

■基本的な操作方法

ゲーム中のほとんどの操作は、メニュー形式のコマンド選択のため、操作方法は共通しています。キーボード、マウスでの入力機器別の操作方法は以下の通りです。本マニュアル中、「～を選択」と表記されている場合は以下の操作をおこなってください。

●サブメニューの選択

サブメニューもコマンド選択のための操作は共通しています。

メニューの基本形態は左図のようになります。カーソルの位置を目的の項目に移動させて項目を選びます。

■キーボード

メニュー中のカーソルは、テンキー［2］［8］で移動します。項目を選ぶにはカーソルを目的の項目上に合せ⏎キーを押します。

メニュー選択を中断して、元の画面に戻すには、［ＥＳＣ］キーを押します。

■マウス

マウスを入力機器として使用する場合、画面上にはマウスカーソルが表示されます。このマウスカーソルをメニュー部分に合せ、目的の項目にマウスカーソルを合せるとメニュー中のカーソルがその項目に移動します。項目を選ぶにはマウスの左クリックします。

メニュー選択を中断して、元の画面に戻すには、右ボタンをクリックします。

●ドライブ選択メニュー

ドライブ選択
A B

ゲームデータの保存、読み込み、削除などのディスク関連の作業をおこなう上で、ディスクドライブを選択するためのメニューです。
必要データの入ったディスクを読み込むドライブを、表示されるメニューから選択します。

■キーボード
カーソルキー［←］［→］または、テンキー［4］［6］でカーソルを移動させて、↵キーを押します。

■マウス
マウスカーソルを目的のドライブ表示部部分に合わせて左クリックします。

●スクロールバー

スクロールバーは、ファイル形式の項目選択画面に表示されます。ファイルの項目数が多いと一度に画面に表示できませんので、ファイルの表示領域の移動のために使用します。

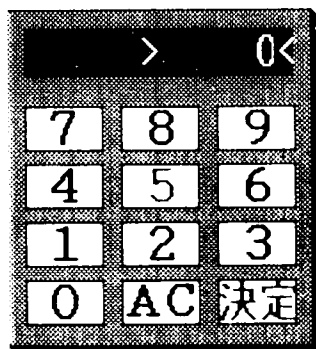
■キーボード
ファイルを1行ずつスクロールさせるには、テンキーを使用します。テンキーは［8］と［2］を使用し、［8］は上方向、［2］は下方向へスクロールします。
1ページ（1区切り）ずつ一度にスクロールさせることも可能で、この場合はカーソルキー［↑］［↓］を使用します。

■マウス

ファイルを１行ずつスクロールさせるには、“▲”“▼”のマークにマウスカーソルを合せ左ボタンをクリックします。

ファイル領域に直接マウスカーソルを合わせて左クリックすると、その部分にアイコンが移動し表示領域のファイル項目が表示されます。

●数値入力

特定の数値を入力する場合は、つぎの数値入力画面が表示されます。

■キーボード

数字はテンキーで入力します。[HOME CLR] で入力した数値をクリアできます。決定は⏎キーです。

■マウス

マウスは画面に表示される電卓を模したスイッチ類を直接マウスカーソルで選んで数値の入力をおこないます。

数値の入力は、画面上の数字にマウスカーソルを合わせて左クリック、[AC] はクリア、入力した数値でよければ [決定] を左クリックします。

●文字入力

文字の入力は、日本語フロントプロセッサ VJE-βのシステム環境を利用しておこないます。詳しい入力方法は、P.165「VJE-βでの日本語入力」をお読みください。

4．初期画面でおこなうこと。

初期画面は、ゲームを開始するために必要な最終的な作業をいくつかおこないます。

1．マップの読み込み

戦場となるマップを大戦略Ⅲ'90のゲームディスク3、大戦略Ⅲパワーアップキットでは大戦略Ⅲのゲームディスク2（またはマップデータの入ったディスク）から読み込みます。また、一度ゲームを中断してゲームの進行状況を記録保存したユーザーディスクから記録データを読み込みます。

2．付属機能・各種編集機能

生産型、作戦命令、部隊名の3種類のデータを自由に編集できます。編集のメニューは初期メニュー中にあります。

3．操作環境の設定

ゲーム中の操作に関する設定をおこないます。

■マップを読み込む

ゲームの戦場となるマップを読み込みます。この作業をおこなって、戦場を決定する必要があります。マップの読み込みには2種類の方法があります。基本メニューの［ロード］［イメージ］がそれで、つぎのような違いあります。

読み込みをおこなうために、マップの入ったディスクをドライブ2にセットしてください。大戦略Ⅲ'90はゲームディスク3にマップを収めています。大戦略Ⅲパワーアップキットをご使用の方は大戦略Ⅲのゲームディスク2に収められていますので、それらのディスクをドライブB(2)にセットします。

マップの読み込みを終えたら、ドライブB(2)にユーザーディスクをセットしてください。

● ［ロード］による読み込み

［ロード］を選択すると、収録されているマップの一覧が表示されます。遊びたいマップをこの中から選びます。

①②③　④　⑤マップの読み込み　⑥　Drive B

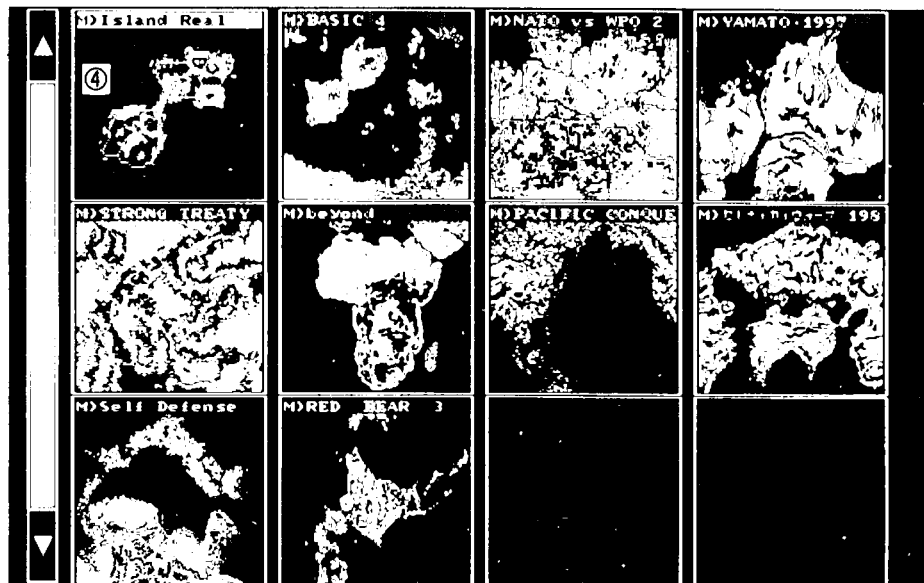
No	Type	Map Name	Comment	Save Date&Time
1	MAP	Island Real	Island Campaign ++ (Real)	89/05/31 16:43
2	MAP	BASIC 4	ﾆｭｳﾓﾝﾖｳ ﾉ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｽ	89/05/31 16:45
3	MAP	NATO vs WPO 2	WORLD WAR 3　199X	89/05/31 16:46
4	MAP	YAMATO-1997	ｻｲｱｸﾉﾊﾞｱｲ、ﾆｯﾎﾟﾝﾊﾁﾝﾎﾞﾂｽﾙ!	89/05/31 16:48
5	MAP	STRONG TREATY	ﾘｮｳﾄﾞｦﾋﾛｹﾞﾂﾂ、GREENｺｸｦﾏﾓﾚ。	01/06/03 11:37
6	MAP	beyond	1999. Africa	01/06/03 11:35
7	MAP	PACIFIC CONQUEST	ﾊﾀｼﾃ ﾀｲﾍｲﾖｳﾉｳﾐｦ ｾｲﾊｽﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾙｶ!	89/05/31 16:51
8	MAP	ｾﾄﾅｲｶｲｳｫｰｽﾞ 1989	ｿｳｾﾞﾂ! ﾋﾛｼﾏ，ｵｶﾔﾏｿｳﾀﾞﾂｾﾝ。ｾﾄｳﾁｦ ﾜｶﾞﾃﾆ	89/05/31 16:52
9	MAP	Self Defense	ﾎﾝﾄﾞ ﾎﾞｳｴｲｾﾝ S·D·F vs U·S·S·R	89/05/31 16:53
10	MAP	RED　BEAR　3	ﾎｯｶｲﾄﾞｳ ﾎﾞｳｴｲｾﾝ　ﾀｲ3ﾀﾞﾝ	89/05/31 16:54

①スクロールバー　②ファイルナンバー　③データ内容（GAME/MAP）　④マップ名
⑤マップコメント　⑥セーブ日付

● ［イメージ］による読み込み

［イメージ］を選択すると、収録されているマップの全景とともに一覧が表示されます。

画面から遊びたいマップを選んでください。

① ②③

①スクロールバー　②データ内容（G/M）　③マップ名　④マップ全景

②のデータ内容は、マップデータは「M」、ゲームデータは「G」と表示されます。

5．マップの初期設定

国　名	BLUE		GREEN	YELLOW
軍事費	8000	8000	0	0
保有燃料	2000	2000	0	0
指揮官	人　間	コンピュータ	不参加	不参加
同　盟	B・・・	・R・・	・・・・	・・・・
生産型	アメリカ	ソビエト		
兵器/在庫	60 / 0	60 / 0	0 / 0	0 / 0
現在状態	健　在	健　在	不参加	不参加
司令/都市	1 / 13	1 / 7	0 / 0	0 / 0
工場/製油	6 / 3	7 / 2	0 / 0	0 / 0
空港/港	4 / 2	5 / 2	0 / 0	0 / 0
基地/防空	4 / 3	7 / 5	0 / 0	0 / 0

各マップには、参加している国（最大４ヵ国）の開始状態を決める設定があります。これを初期設定と呼びます。この設定は、参加国に条件を与えて国の勢力の優劣をあらわしてます。

この初期設定は、マップのバランスを考えて設定されていますので、普通は変更せずにゲームを開始します。各項目についてユーザーがその設定内容について手を加えたい場合は、P.112「1-3．初期設定」を参照してください。

■国名

ゲームには最大で４ヵ国参戦します。これらの国名はマップによって決められていますが、必要があれば名前は自由に設定できます。特に設定しない場合は初期設定の国名になります。

ここで入力できる文字は、８文字以内の全角文字であればカタカナ、平仮名、漢字、英数字のどれでもかまいません。詳しい入力方法は、P.163を参照してください。

■軍事費

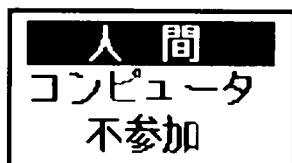
軍事費は部隊編成と燃料確保のために必要な国の経済力のことです。この軍事費は首都と都市から得られます。その額は一つの首都または都市につき規模×30で、毎ターンに収入額が決定されます。初期設定は、ゲーム開始時に保有している軍事費をあらわしています。

■保有燃料

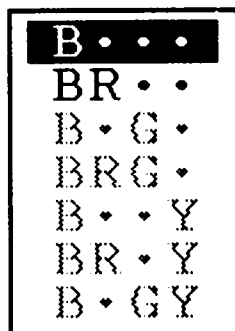
すべての部隊を動かすためには、当然燃料が必要になりますが、これは自国ですべてを負担するか、他から買うかの２通りの方法で手に入ります。燃料は製油所から供給され、毎ターンに一つの製油所につき規模×100の量が供給されます。買う場合は軍事費からその費用が捻出されます。従って製油所を自国の支配下に置くとそれだけ燃料を自国でまかなえるので、軍事費を無駄に消費しなくて済みます。初期設定は、ゲーム開始時に保有している燃料をあらわします。

■指揮官

ゲーム中、国をだれが担当するのかを設定しています。指揮官には２種類あって、ユーザーが担当する「人間」、コンピュータが担当する「コンピュータ」のいずれかに設定されています。参加していない国は「不参加」と表示されます。初期設定を変更して「不参加」にすることもできます。この場合、元々参加するように設定されていたわけですから、建物所有の設定がなされています。「不参加」に設定変更すると、その国の軍事施設、都市は中立のものになります。設定を変更して参加してる国が１ヵ国しかない場合はゲームは開始されませんので注意してください。

◆指揮官のすべてをコンピュータに設定すると、ゲームは開始されません。かならず人間の担当する国を１ヵ国設定する必要があります。

■同盟

国と国との同盟関係は、このゲームでは「不戦条約」でしかありません。つまり、同盟相手国は戦闘を仕掛けてきませんし、建物を占領されることもありません。

同盟の設定で注意したいのは、ゲームに登場するすべての国同志が同盟を結んでいるなどの、矛盾のある設定です。この場合ゲームは開始されることはありません。

■生産型

アメリカ、ソ連、日本など国によって使用している兵器は当然異なっています。生産型では、国が生産できる兵器を実際の使用状況に合わせてまとめたものです。ここではその生産型データがどこの国（陣営）のものであるかを設定します。

生産型データは、現実の世界に沿ったデータですから、当然、力の差はここで既に出るかもしれません。しかし、ゲームとしての面白さはこの力の差の逆転を実現させることでもあるでしょう。初期設定はこんなことも考慮して作成されていますから、まずは初期設定どおりに遊んでみて設定に手を加えることをお薦めします。

生産型の項目を選択すると、生産型設定メニューが表示されます。この中から生産型を選びます。

①スクロールバー　②生産型番号　③生産型名　④生産兵器種類数

■兵器／在庫

ゲームを開始して部隊を動かすには、兵器の生産指定をして、在庫を作り、部隊の配置指定をおこないます。普通、どの兵器も在庫なしの状態でゲームは開始されます。「兵器／在庫」では、兵器の在庫を設定できますが、各マップは在庫なしの状態でバランスを設定していますので、通常は変更しないでください。もし、ゲームのバランスを変えたい場合には以下のように在庫を設定してください。

この項目を選択すると、つぎのメニューが表示されます。

①	② No	③ 兵器名	④ 機数
▲	1	F-14	184
	2	F-16	0
	3	F-15	0
	4	F-117	0
	5	F-4	0
	6	F/A-18	0
	7	F-111	0
▼	8	A-10	0

①スクロールバー　②兵器番号　③兵器名/兵器シルエット　④機数

上のメニューには設定した生産型の兵器が表示され、在庫数を設定するにはこの中から必要な兵器を選択します。つぎに数値入力画面が表示されますので、在庫数を入力します。兵器の在庫は、１兵器について最大250までの設定がおこなえます。

■現在状態

国の状態をあらわしています。「健在」はゲーム参加に問題のないことを意味していて、参加していない国は「未登場」になります。

■建物数

参加国がそれぞれ所有している都市、軍事基地等あらゆる建物の数です。この設定は変更できません。

6．ゲームの操作環境の設定

ゲームの操作環境に関する設定は初期メニューの［環境］でおこないます。ゲームを開始しても、ほとんどの設定項目に関しては、ゲームメニュー上の［環境］メニューで再設定をおこなえます。ただし、［操作モード］は初期メニュー［環境］でしかおこなえませんので注意してください。

◆［環境］メニューの詳しい操作方法は、P.128「1-8．環境」P.134「2-1．環境」をお読みください。

●［環境］メニュー

進行モニタ（確認/自動/無視）
戦闘表示（通常/高速/省略）
操作音（ON/OFF）
操作モード（キーボード/バスマウス/シリアルマウス）
マウス速度（普通/速い/遅い）
地形数値（ON/OFF）

カッコの中が設定項目です。初期状態は最初の項目に設定されていますので、特に必要ならば変更してください。

■進行モニタ

ゲーム中、部隊の行動で、設定した目標地点に到着したり、目的の行動を終えたりするなどの進行状況を知らせる機能が進行モニタです。通常は“確認”に設定されていて状況を知らせるメッセージが画面に表示されます。ここでプレイヤーが確認の動作として↵キーを押します。（マウスでは左クリック）この操作をおこなわないとゲーム進行は中断しメッセージは表示されたままになります。

設定状態を“自動”にすると“確認”と同様にメッセージが表示されますが、自動的に消去されます。“無視”ではまったくメッセージの表示はありません。

■戦闘表示

ゲーム中、敵との戦闘状態になるとその状況は画面に表示されます。通常の表示状態では交戦状況と結果を詳細に表示します。この戦闘表示ではこの通常の状態以外に表示状態を選択できます。

ゲーム中盤あたりから部隊が増えて戦闘が随所で起こり、そのすべてを通常の状態で表示すると時間がかかります。表示の必要のない場合、戦闘表示を変更すると良いでしょう。表示方法はつぎの３段階に分れます。

1．通常

通常状態の画面です。戦闘状態になると交戦の様子から結果までを表示します。

2．高速

この画面表示にすると交戦状況は表示されず、戦闘結果のみを表示します。

3．省略

戦闘画面はまったく表示されません。

■操作音

ゲーム中の操作音を“ON”“OFF”いずれかに設定します。通常は操作音を鳴らすために“ON”に設定されています。操作音が必要がなければ“OFF”に設定変更してください。

■操作モード

ゲーム中の操作はキーボード、バスマウス、シリアルマウスのいずれかでおこなえます。通常はキーボードで操作するように設定されていますので、マウスで操作をおこなう場合は設定しなおしてください。

■マウス速度

マウスカーソルの移動速度を“普通”“速い”“遅い”の3段階で調節します。通常は“普通”に設定されています。必要があれば変更してください。

■地形数値

マップが15×15の表示サイズでは、通常、マップ上の建物の規模と守備隊の数値が表示されています。この数値をOFFにすると、建物の状態はわかりにくくなりますが、画面の表示速度が多少向上します。

7．ゲームの目的と勝利条件

■ゲームの目的

プレイヤーの目的は、敵国の首都を占領することです。(占領に関してはP.86「10.建物への攻撃と占領」で解説していますのでここでは深く触れません。)

他国の建物を占領することも、目的達成のために必要なことです。建物から得られる軍事費、工業力、燃料などが多くなると、自国の力は大きくなり、部隊をより強力にすることができます。

最終的にはつぎの勝利条件の二つのうち一つを満たす必要があります。

■勝利条件

つぎの条件を満たすと、ゲームの勝利者となります。

1．敵国の首都を占領した場合

首都を占領された国の部隊は全滅し、建物は、すべて占領国のものになります。

2．敵国の首都を爆撃によって破壊した場合

首都が破壊された時点で相手国は降伏し、首都は破壊地形になりそれ以外の建物は中立になります。

8．ゲームの開始とゲーム画面

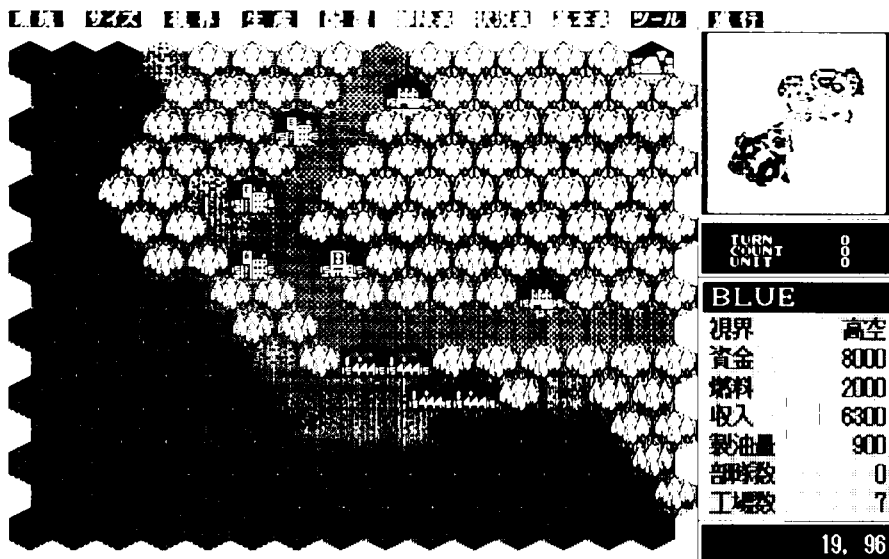
■ゲームの開始

ゲームの開始は、初期画面でマップを読み込んだ後におこないます。初期画面での設定作業をおこなった後、初期メニューの［開始］［f･10］を選択します。この項目を選ぶとゲーム画面が表示されます。

■ゲームメニューの表示

ゲーム画面の基本操作は初期画面と同じです。ただし、この画面ではゲームメニューが表示されています。

ゲームメニューで必要な指示を自国の部隊に与えます。メニュー上の［進行］を選択するとカウントが刻まれます。カウントの経過とともに指示した命令が実行されます。

ゲーム進行中にゲームメニューを表示させるには、キーボードでは［ESC］キーを押します。マウスでは右クリックします。

9．部隊への命令

ゲーム中では、部隊への命令が基本的な行動になります。ここでは、部隊の選択方法と、メニューについて説明します。

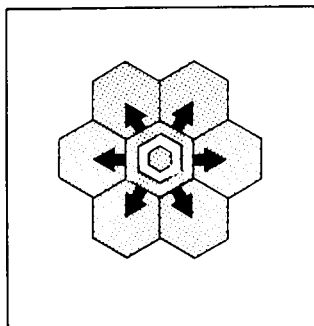
◆部隊メニュー、小隊メニューの詳しい内容、操作方法は3章リファレンス編 P.154「3．部隊情報画面」P.159「4．小隊メニュー」をお読みください。

歩兵戦闘中	迎撃作戦	都市占領可能
未行動 COUNT： 16	索敵 近距離	
	補給 普通	
1 ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ 2700 8uF	占領 行わない	
2 ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ 2700 8uF	戦闘 普通	
3 ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ 2700 8uF	搭載 行わない	
4 ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ 2700 8uF	移動 侵攻移動	

配置した部隊に、命令を与えたい場合、データを確認したい場合は、マップスクリーン中から部隊を選択します。操作は以下のようになります。

●キーボードでの操作

フルマップ中の表示させたい領域にビューカーソルを移動させて目的の領域を表示させます。ビューカーソルの移動はカーソルキーでおこないます。

マップスクリーン上にはヘックスを移動する6角形のカーソルが設定されています。これをヘックスカーソルと呼びます。このヘックスカーソルをテンキーで移動させ、目的の部隊に合せ⏎キーを押して選択します。

●マウスでの操作

フルマップ中の表示させたい領域にビューカーソルを移動させて目的の領域を表示させます。フルマップ表示部の目的の場所にマウスカーソルを合わせて左クリックするとマップスクリーンに目的の領域が表示されます。

つぎに、マップスクリーン上にマウスカーソルを移動させ、目的の部隊に合わせて左クリックします。

部隊を選択するとつぎのメニュー画面が表示されます。

このメニューには選択したヘックス内のすべての部隊と建物の名称が表示されます。これは、ヘックス内の情報選択メニューで、部隊を選択すると部隊メニューが表示され、建物地形を選択すると建物情報画面が表示されます。

●部隊情報画面

前項のヘックス内の情報選択メニューで、部隊を選択すると、選んだ部隊に命令を与えることができます。

部隊を選択すると部隊情報画面が表示されます。この画面はカーソルの移動する部分に関して設定項目や資料項目が設定されています。部隊情報画面は部隊を運用する中枢となる画面なのです。

①	歩兵戦闘中	遊撃作戦 ④	都市占領可能	
②	未行動 COUNT： 16	索敵 近距離		
		補給 普通		
③	1 ナラッドレイ 2700 8	占領 行わない		
	2 ナラッドレイ 2700 8	戦闘 普通	⑤	⑥
	3 ナラッドレイ 2700 8	搭載 行わない		
	4 ナラッドレイ 2700 8	移動 侵攻移動		

①部隊名表示部　②行動状態　③小隊表示部　④作戦命令名　⑤行動基準
⑥目標地点表示部

部隊名表示部を選択すると、つぎの部隊メニューが表示されます。くわしくはP.154「部隊メニュー」を参照してください。

部隊メニュー
部隊合流
部隊分離
搭載部隊
隊列変更
部隊名変更
部隊消去

●小隊メニュー

部隊メニューから小隊表示部を選択すると、小隊メニューが表示されます。くわしくは、P.157「小隊メニュー」を参照してください。

小隊メニュー
武装変更
小隊情報
小隊消去

10. ゲームの中断と終了

■ゲームの中断

ゲームを中断したい場合は、用意していただいたユーザーディスクに、ゲームの途中経過を記録、保存しておくことができます。

[ゲーム保存] →P.148　3章リファレンス編「2-9. ツール」●ゲーム保存

■ゲームの再開

1. ゲームの再開

ゲームを保存して、再びゲームを開始する場合、ユーザーディスクに保存したデータは、マップの読み込み [ロード] [イメージ] とまったく同じ手順で読み込みます。

[ロード] →P.110　3章リファレンス編「1-1. ロード」
[イメージ] →P.111　3章リファレンス編「1-2. イメージ」

2. ゲーム中の読み込み

ゲーム中に、ゲームメニューの [ツール] の「ゲーム読み込み」を使って、ユーザーディスクから保存したデータを読み込むことができます。読み込みの手順は [ロード] と同様におこないます。ただし、マップデータは読み込めませんので注意してください。

[ロード] →P.110　3章リファレンス編「1-1. ロード」

■ゲームの終了

ゲームを終了するには、ゲームメニュー [ツール] の [ゲーム中止] を実行して、初期画面へ戻ります。初期画面で [終了] を選択して、表示されるメッセージにしたがってディスクを抜いて電源を切ります。

メッセージが表示されている時に、キーボードでは [ESC] キーをマウスでは右クリックすると初期画面に戻ります。

－２章　ルール概略編－

この章では、「大戦略Ⅲ'90」の遊び方を、実際の手順に沿ってゲームシステムの考え方を解説していきます。メニューの流れに沿った操作手順は「３章　リファレンス編」で解説しています。

1.「大戦略」ってどんなゲーム？

「大戦略」はウォー・シミュレーションゲームという種類のゲームです。これは、戦争を題材にしたゲームで、将棋、チェスなどを源流に、作戦、戦術を競うゲームです。将棋、チェス以外に、たくさんの種類のいろんなシステムを持ったシミュレーションゲームが世に出ています。戦闘や戦争にテーマを絞ったウォーゲームはこの内の大多数を占めていて、第二次大戦のような史実を背景にしたり、実際のデータを利用して現実ではありえない戦争をシミュレートしてみたりその形態はさまざまです。この中にあって現代戦というテーマをゲームの題材としたのが「大戦略」です。架空の国同士の闘いを、現代の兵器群で展開します。

ゲームの根幹をなすシステムは、将棋、チェスとなんら変ることがありません。ゲーム盤があって、駒があって、これを操り勝利を目指します。

駒と同様の存在に、「ユニット」があります。ユニットには、現代の兵器を当てはめ、実際の性能にみあった動きをします。このユニットを、ゲームを進行させるためのゲーム盤ともいうべき、「マップ」の上で動かして、敵と闘かわせます。

マップは、海、山、川など様々な地形から形成されています。図1をご覧ください。これは、マップを拡大したものです。お分りでしょうが、6角の図形で区切られています。1マスが6角形のこのマップ上では、ユニットは6方向に移動することが可能になっています。この6角形を「ヘックス」といい、中に描いてある絵は地形を象徴しています。この地形はユニットの移動を制限し、攻撃や敵からの攻撃からの防御など色々な影響を及ぼします。

ゲームは実際の世界のスケールダウンされた情報を制御して、まったく架空の世界で展開されます。

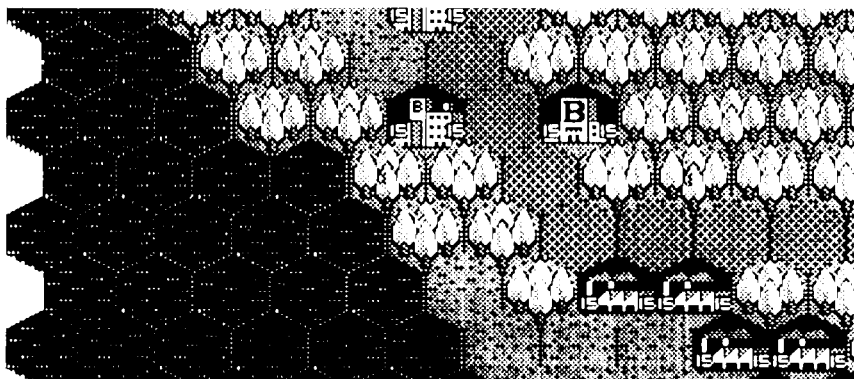



図1　マップ（15×15）

2．ゲーム用語の解説

■マップ

ゲームで戦場となるのがマップです。マップは10種類あり、それぞれプレイヤーの国の条件が異なっていて、地形、国の規模、使用できる兵器の種類（生産型）などいくつものデータが設定されています。これらのデータをまとめて“マップデータ”と呼びます。マップデータには“初期設定”という参加国の条件の設定があります。

■ヘックス

マップはゲームを速やかに進行させることを目的とした地図です。地図としての役割とゲーム盤としての役割をかね備えたマップは、ヘックスと呼ばれる6角形のマスが寄り集った蜂の巣構造をしています。ヘックスひとつひとつは地形を象徴していて、部隊の行動に影響を及ぼします。また、ヘックスは6角形をしていることから、コマである部隊は図2のように6方向に移動をおこなえます。

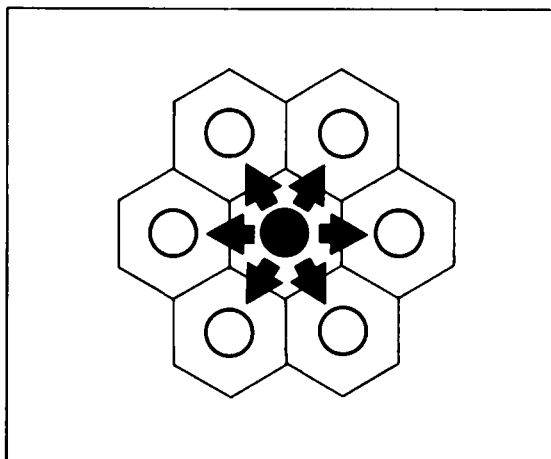



図2　ヘックス構造図

また、1個のヘックスは3次元構造を持っています。実際には図2のような階層構造ですが、画面上では平面としてしか表現されていません。この各階層は高度と考えてください。階層は“高空”“低空”“地海”“海中”と分けられています。階層ごとに移動できる兵器は決っていて部隊編成、視界範囲に反映されます。

一つのヘックスには同一国の部隊であれば、最大で4部隊が同時に進入できます。

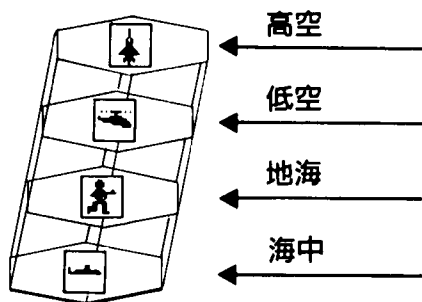



図3　ヘックス構造図2

■高度と視界

ヘックスの項目で解説したように、階層は、“高空”“低空”“地海”“海中”の4段階に分けられています。戦闘機、爆撃機などの航空機は“高空”、ヘリコプターは“低空”、戦車、自走砲などに代表される地上車両、兵員、また、戦艦、空母などの艦船は“地海”、さらに潜水艦は“海中”と言った具合にそれぞれの行動特性によって行動可能な階層が設定されています。

部隊には、行動階層によって視界範囲が設定されています。視界範囲とはその兵器のレーダー範囲のことで、実際に見える範囲は階層によって異なります。ゲームでは索敵をおこなって敵の部隊を発見する必要がありますので、この視界範囲は大きな意味を持っています。

■索敵と視界範囲

ゲーム開始の段階で、ディスプレイに表示される情報は、索敵外の敵の動きに関するものはまったくありません。戦場の地形だけが確認できるだけです。索敵外の敵軍の部隊の数や動きなどの情報は、プレイヤーにはわからないようになっています。

ゲームを開始して、戦場に出た各部隊は、それぞれの行動高度で移動し、プレイヤーの作戦命令を実行するため行動します。有効に部隊に命令を与えるには、敵の情報を得ることは絶対に必要なことです。しかし、敵の姿は一向に見えません……。

敵の姿を探すことを一般に“索敵”と言います。部隊（兵器）には索敵できる範囲が決めてあって、その中に敵部隊が入って、そこで初めてその敵部隊の情報を得ることができます。まずは、敵軍の情報収集をおこなうということです。

この索敵できる範囲のことを部隊の“視界範囲”と言います。これを現実に置き換えると、レーダーの効力のおよぶ範囲に当ります。

この視界範囲は、すべての部隊、建物に設定してあります。高度別にその範囲の設定がされていて、高度によって見える範囲が決まっています。

敵の行動状況を知りたい場合は、偵察部隊を編成して偵察をおこなうことが賢明でしょう。現代戦では、偵察は必要不可欠なのです。大戦略Ⅲでは、視界範囲を設定していることで、現実に近い臨場感溢れるゲーム進行が可能なのです。

■行動高度と視界範囲

部隊の行動高度にとる視界範囲の違いは、兵器の特性を考えると理解できると思います。例えば、航空機。高い高度で飛行する航空機は、同じ高度の高空を一番広く見渡すことができます。しかし、陸上の車両や海上を行く艦船のいる地海の高度での視界範囲は高空のそれより狭くなってしまいます。通常の感覚ではこのようになりますが、現実に偵察、哨戒行動をおこなう航空機、ヘリコプターは用途に応じた特殊な装備のおかげで、自機の行動高度以外の高度での視界範囲が広くなっている兵器もあります。例えば、対潜哨戒能力を持った航空機は、本来なら見ることができない海中の潜水艦の動きを知ることができます。また、艦船の中にも同様の能力を持ったものもあります。

偵察機とされる航空機は陸、海上の部隊の動きをほかの航空機より広く見渡せます。

■視界範囲の選択

高空
低空
地海
海中
全表示

初期メニュー、ゲームメニュー中の［視界］を選択すると上のようなメニューが表示されます。

これは、自国の部隊の視界範囲を設定するメニューで、階層に関係なく、選択する高度の視界範囲が得られます。

■部隊と小隊

“駒”に当るのが部隊です。部隊はユニットと呼ばれ、さらに最大4個の小隊に分けられます。1小隊あたりの兵器の数は、その兵器の種類によっても異なり、艦船のような大きな兵器は1隻、最大のものは15機から編成されています。

小隊はすべて同一の兵器で編成します。部隊は同じ階層で移動する兵器小隊で編成します。ですから部隊は階層さえ同じであれば違う種類の兵器小隊の混成部隊も編成できます。

■カウントとターン

大戦略Ⅲは、従来の「大戦略」シリーズとは、まったく異なったゲームのシステムを持っています。既に「大戦略」シリーズのいずれかに接したことのある方は、ゲームは、“ターン”と“フェイズ”によって区切られて進行していることが常識になっていたことでしょう。

ターンとフェイズで区切られている場合は、“ターン”という大きな時間の区切りの中で、自分の行動回（自分の国に命令を与える順番）である“フェイズ”を消化して、ゲームを進行させていました。

大戦略Ⅲでは、“ターン”と“フェイズ”で区切る時間の考え方を改め、時間の進行を“カウント”であらわしています。この時間の進行は敵味方リアルタイムに進行しています。“カウント”数が100刻まれると従来の“1ターン”となり、ゲームが進行していきます。

全てのゲーム進行はこの“カウント”で制御されています。

〈今までの「大戦略」シリーズのゲームの流れ〉

ゲーム進行の流れ	1 TURN	2 TURN	3 TURN
BLUE 国	PHASE	PHASE	PHASE
RED 国	PHASE	PHASE	
GREEN 国	PHASE	PHASE	
YELLOW 国	PHASE	PHASE	

〈大戦略Ⅲのゲームの流れ〉

ゲーム進行の流れ	1 TURN(100)	2 TURN	3 TURN
BLUE 国	PHASE	PHASE	PHASE
RED 国	PHASE	PHASE	
GREEN 国	PHASE	PHASE	
YELLOW 国	PHASE	PHASE	

※1 TURNは100カウントで構成されています。

2．ゲーム用語の解説

ゲーム中、プレイヤーが、自軍に与える命令はいくつかの種類がありますが、全ての命令は、“カウント”との関わりがあります。このことによって“カウント”つまり時間との関係が設定してあるのです。たとえば、兵器の生産。大戦略Ⅲでは、兵器を配置する前に、自国で生産可能な兵器（これは生産型により決まっています。）を、生産することからゲームを開始します。兵器の生産には、当然のことながら、軍事費用と生産にかかる時間が必要になります。この内、生産にかかる時間を“カウント”の設定によって制御しています。兵器には“編成費用”と“生産カウント”が設定されていますが、所定の生産カウントが過ぎないとその兵器は造られないというわけです。

兵器の移動に関しても“カウント”が関わってきます。兵器には1ヘックスを通過するのに必要な時間を“移動カウント”として表わしています。移動をカウントで制御することで、個々の兵器のスピード差を表わしています。また、各兵器の攻撃に関してもカウントが設定されていて、武器発射に関する時間的な制約が加えられています。

“カウント”はゲーム中では時間と同様の意味を持っていることがわかっていただけたでしょうか。プレイヤーが与える、兵器の生産、移動、攻撃、などすべての指令は、時間“カウント”が進むにつれ遂行されていくわけです。

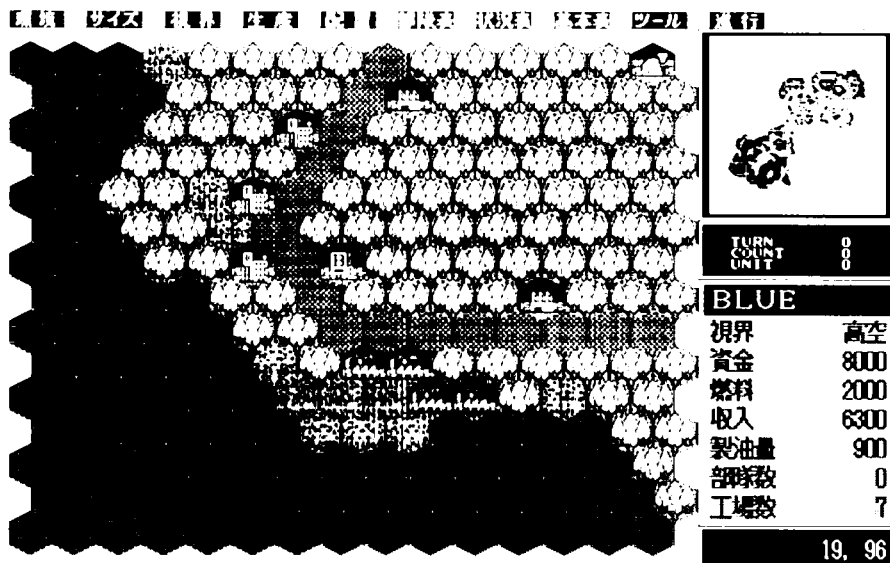
では、プレイヤーはいったい、いつ命令をあたえればいいのか？

命令を与えるにはすべてのゲーム進行を止める、つまり、カウントを止めて、その間必要な命令を与えるのです。カウントが刻まれている間は、すでに与えてある命令が速やかに遂行されています。カウントを止めると、すべての時間が止ったことになり、当然ゲーム進行のすべてが停止します。この時に必要な命令を与えます。

指令を終えると、再びカウントを始動させて、ゲームを進行させます。かくして、プレイヤーの与えた命令は実行に移されるのです。

3．ゲームの流れ

マップの読み込み、初期設定、操作環境の変更や設定、ユーザーディスクの作成を終えたら、いよいよゲームを開始します。

ゲームを開始するには初期メニュー中の［開始］を選択します。初期設定に不備がなければそのままゲーム画面が表示されます。

ゲーム画面が表示されると、自国に命令を与えて、ゲームを進行させます。

この段階で与える命令は、兵器の生産指定と、生産指定した兵器の配置指定の２つです。初期設定で兵器在庫の設定がない限り兵器の在庫はありませんので、まず生産指定をおこなう必要があります。つぎに生産指定した兵器の配置指定をおこないます。配置指定では、小隊の編成、配置回数、配置位置の設定、作戦命令の設定をおこまいます。

●生産指定→P.58「生産」
●配置指定→P.63「配置指定」

配置指定がおこなわれると、生産が完了した部隊から配置されていきます。配置した部隊がどのような基準に沿って行動するかの設定が「作戦命令」です。部隊を自分の思った通りに行動させるためには、まず、作戦命令を理解しなければなりません。

●作戦命令→P.72「7．作戦命令」

配置された部隊は、とりあえず目標を探して移動を開始します。敵を攻撃する場合に射程範囲まで移動する、占領する建物へ移動する、単に目標を求めて移動する……移動はすべての行動の基本なのです。そして、移動には地形が大きく関わってきます。

●部隊の移動→P.79「8．部隊の行動」
●地形→P.102「14．地形」
●移動行動→P.100「移動行動」

部隊には、大きく2つの任務があります。戦闘をおこなう部隊と、占領をおこなう部隊です。

戦闘をおこなう部隊は、敵部隊を攻撃し、味方の占領部隊が安心して建物を占領できるよう、戦線を切り開いていきます。占領部隊は建物を占領することによって、さらに強い戦闘部隊が作れるようになったり、戦闘部隊が補給できるようになったりします。つまり、「占領」と「戦闘」という2つの行動が、部隊の基本となるわけです。

●占領→P.86「10．建物への攻撃と占領」
●戦闘→P.90「11．戦闘」

戦闘をおこなっていると、燃料が少なくなったり、弾薬がなくなったりします。燃料や弾薬を補給する行動が「補給行動」です。タイミングよく補給をおこなわないと、燃料切れで墜落したり、いざというときに戦闘できなくなってしまいます。

●補給→P.82「補給行動」

海を隔てた島や、はるか遠くの目標に部隊を迅速に移動させるためには、輸送部隊で輸送をおこなう必要があります。輸送部隊は他の部隊を搭載し、目標まで輸送し、そこで降ろすことによって他の部隊の行動を助けます。

●輸送→P.96「搭載と輸送」

■ゲームを進行させる

生産指定、配置指定など必要な作業を終えたら、［ゲーム進行］をゲームメニューから選択します。画面からメニューの表示が消えて、カウントが刻まれます。所定のカウントが経過すれば生産指定した兵器が出来上がり、配置指定の設定内容によって配置され行動を開始します。

■カウントを止める

ゲームを開始すると、カウントが刻まれます。再びゲームメニュー上での操作をおこなうにはカウントをいったん止める必要があります。

カウントを止めるには、キーボードでは［ESC］キーを押し、マウスでは右クリックします。自国への指令は必ずカウントを止めてからおこなうようになっています。

4．兵器の種類

■兵器種類

兵器にはその機能によっていくつかの分類方法があります。最も一般的な分類は、主要任務による分類です。そのほかに、高度を中心とした分類や、特別な能力を持つ兵器のための分類があります。

■ルール

[4.1] 主要任務による分類方法

兵器の主要任務による分類を記号化した分類記号は、ゲーム中で最も多く使用されます。兵器には3文字の分類記号が設定されています。1文字目は大まかな種類、2文字めが役割、3文字目は輸送の可不可をあらわす搭載識別記号です。

これら記号は実際にはＦＦ、ＦＶＶ、ＩＩＩなどと表記されます。3文字目は特に重要でこの記号のない兵器は輸送されることがありません。

また、この記号の1文字目はマップの表示サイズを［30×30］に設定した場合に、マップ上の各ユニットの表示に使用しています。

●任務による分類（1文字目と2文字目）

■Ｆタイプ（戦闘航空機）

Ｉ…要撃機	航空機の迎撃を専門とする戦闘機。
Ｆ…戦闘機	航空機の迎撃が主任務だが、武装によっては対地攻撃も可能。
Ｕ…戦闘攻撃機	対空戦闘と対地戦闘の両方をこなすことができる。
Ａ…攻撃機	対地攻撃に優れている。
Ｖ…ＶＴＯＬ機	補給車で補給可能な航空機。

4．兵器の種類

■Cタイプ（補助航空機）

L…大型輸送機　すべての地上部隊を輸送することができる。
S…小型輸送機　歩兵と、軽車両を輸送することができる。
P…対潜哨戒機　海中の視界範囲が広く、潜水艦に対して攻撃力を持っている。
W…早期警戒機　空中の視界範囲が広く、敵の航空機を早期に発見できる。
E…電子戦機　対空ミサイル攻撃を弱めることができる。
R…偵察機　地上偵察に適した航空機。
K…給油機　飛行中の航空機への補給が可能。
B…爆撃機　建物への大規模な爆撃がおこなえる。

■Gタイプ（戦闘ヘリ）

A…攻撃ヘリ　地上車両への攻撃を主任務としたヘリ。
F…対空攻撃ヘリ　他のヘリへの攻撃を主任務としたヘリ。
S…対潜ヘリ　潜水艦に対しての攻撃を主任務としたヘリ。

■Pタイプ（戦闘車）

P…主力戦車　他の地上車両に対して高い攻撃力を持っている。
R…軽戦車／偵察車両　ある程度の地上攻撃力と、広い地上視界を持っている。
B…空艇戦車　飛行中の輸送機から降りることのできる戦車。
V…対戦車車両　防御力は低いが、戦闘力は主力戦車に負けない。

■U（砲兵）

S…自走砲　離れた所から地上部隊を攻撃できる。
L…自走ロケット砲　歩兵のような防御力の小さい部隊に対して効果的。
F…固定砲　移動力が遅いので、防御用の兵器として有用。

■A（対空車両）

M…対空ミサイル車両　離れた所から航空機やヘリを攻撃できる。
A…自走対空砲　対ヘリ攻撃力に優れた車両。

■T（補助車両）

J…ジープ　武装はほとんどないが、偵察に威力を発揮する。
U…補給車　地上車両、ヘリ、ＶＴＯＬ機に補給可能。

■Ｉ（兵員）　このタイプはすべてが占領をおこなえる。
Ｉ…一般歩兵　徒歩で移動するため、速度は遅いが安価。
Ｐ…空挺部隊　輸送機から降下することができる歩兵。
Ｔ…機械化歩兵　兵員輸送車にのっている歩兵。すばやく移動できる。
Ａ…歩兵戦闘車　ある程度の対車両戦闘を考えて作られた兵員輸送車。
Ｃ…空中機動歩兵　ヘリによって輸送されている歩兵。移動速度は一番速い。

■Ｂ（戦闘艦）
Ｂ…戦艦　艦船との戦闘では最も強い艦。
Ｃ…巡洋艦　艦船や潜水艦との戦闘が主任務の艦。
Ｄ…駆逐艦　巡洋艦よりやや弱い艦。
Ｆ…フリゲート艦　戦闘力は弱いが安価な艦。
Ｕ…補給艦　艦船への補給が目的。

■Ｍ（補助艦）
Ｖ…空母　一部の航空機とヘリを搭載することのできる艦。
Ｈ…ヘリ空母　ＶＴＯＬ機とヘリを搭載することのできる艦。
Ｌ…揚陸艦　車両と歩兵を輸送し、浅瀬で降ろすことのできる艦。
Ａ…輸送艦　車両と歩兵を港から港へ運ぶことのできる艦。

■Ｓ（潜水艦）
Ｓ…潜水艦　海中に潜んで、艦船や他の潜水艦を攻撃する。

●搭載識別（３文字目）
Ｎ…艦載機
Ｖ…ＶＴＯＬ機（垂直離着陸機）
Ｈ…ヘリ
Ｇ…地上部隊
Ｉ…兵員
Ｌ…空挺降下のできる軽車両

［4．2］高度を中心とした分類方法

高度を中心とした分類は、部隊の編成や、索敵、戦闘時のタイプ分けなどによく使用されます。

■高空兵器

航空…分類記号の1文字目がF（戦闘航空機）とC（補助航空機）の兵器すべて

■低空兵器

ヘリ…分類記号の1文字目がG（戦闘ヘリ）の兵器すべてと、分類記号がIC（空中機動歩兵）の兵器。

■地・海上兵器

車両…分類記号の1文字目がP（戦闘車）、U（砲兵）、A（対空車両）、T（補助車両）の兵器すべてと、分類記号がIT（機械化歩兵）、IA（歩兵戦闘車）の兵器。

歩兵…分類記号がII（一般歩兵）とIP（空艇部隊）の兵器。

艦船…分類記号の1文字目がB（戦闘艦）、M（補助艦）の兵器すべて。

■海中兵器

潜水艦…分類記号の1文字目ががS（潜水艦）の兵器すべて。

［4．3］特別な能力による分類方法

一部の兵器には、他の兵器にない特別な能力を持ったものがあります。以下はその能力による分類です。

■輸送兵器

他の兵器を搭載して輸送することのできる兵器を輸送兵器と呼びます。輸送兵器は、CL（大型輸送機）、CS（小型輸送機）、MV（空母）、MH（ヘリ空母）、ML（揚陸艦）、MA（輸送艦）、および分類記号の1文字目がB（戦闘艦）の兵器の一部です。具体的にどの兵器が、どの兵器をどのくらい運べるかは小隊情報（詳しくはP.160を参照）を参照してください。

■被輸送兵器

他の兵器に搭載されて輸送されることのできる兵器を被輸送兵器と呼びます。被輸送兵器には、すべて分類記号の3文字目に文字が入っています。（記号の意味については、前項の搭載識別の説明を参照してください）

■補給兵器

他の兵器に補給させることのできる兵器を補給兵器と呼びます。補給兵器は、分類記号がＣＫ（給油機）、ＴＵ（補給車）、ＭＵ（補給艦）の兵器です。

［4.4］本マニュアル上では、小隊や部隊も兵器の種類によって分類する。

兵器の種類によって小隊や部隊も分類されることがあります。例えば、戦闘機に分類される兵器で構成される小隊は、「戦闘機小隊」、地上車両の小隊のみで構成される部隊を「地上部隊」、補給兵器を含む部隊を「補給部隊」などと表記している場合もあります。

5．生産

■部隊の生産指定

初期設定で設定した生産型により兵器の生産をおこないます。新しく部隊を編成して配置する場合は、まず兵器を生産する必要があります。そのため、生産型より生産したい兵器の指定をおこないます。この生産指定では、生産する兵器とそれを作る工場の数の指定をおこないます。

生産指定 BLUE　　指定工場数　4　現在の工場数　7

兵器				兵器				兵器				兵器			
F-14	154u	4u	150	F-16	0u	4u	130	F-15	0u	4u	140	F-117	0u	4u	160
F-4	0u	4u	120	F/A-18	0u	4u	130	F-111	0u	4u	140	A-10	0u	4u	120
A-4	0u	4u	100	A-6	0u	4u	120	A-7	0u	4u	110	AV8 ハリアー	0u	4u	130
ギャラクシー	0u	2u	180	C-130	0u	2u	140	P-3C	0u	1u	140	S-3	0u	1u	140
E-3A	0u	1u	200	E-2C	0u	1u	200	EF-111	0u	1u	160	EA-6	0u	1u	160
RF/A-18	0u	1u	100	KC-10	0u	2u	140	B-52	0u	2u	200	B-1	0u	2u	200
ヒューイコブラ	0u	6u	46	アパッチ	0u	6u	50	シーキング	0u	6u	44	シーホーク	0u	6u	46
イロコイ	0u	6u	40	UH-60	0u	6u	46	M60A3	0u	8u	28	M1	0u	8u	38
M551	0u	8u	22	LVTP-7	0u	8u	18	ブラッドレイ	200u	8u	20	M901	0u	8u	20
M163	0u	8u	24	M113	0u	8u	12	トラック	0u	8u	6	ジープタイ	0u	8u	6
ホキュウシャ	0u	8u	8	ホヘイ	80u	15u	2	ジュウホヘイ	0u	15u	10	クウテイタイ	0u	15u	14
チャパレル	0u	8u	16	ホーク	0u	8u	30	M109	0u	8u	30	M110	0u	8u	30
MLRS	0u	8u	28	ホウヘイ	0u	8u	14	アイオワ	0u	1u	700	ヴァージニア	0u	1u	600
タイコンデロガ	0u	1u	500	アーレイバーク	0u	1u	400	ペリー	0u	1u	350	ニミッツ	0u	1u	900
ケネディ	0u	1u	800	ワスプ	0u	1u	300	ロスアンジェルス	0u	1u	600	ホキュウカン	0u	1u	200

図・生産指定画面

画面上部に現在の工場数と表示されていますが、これは自国領土内の工場数に相当しています。指定工場数はこの数を超えることのないように指定します。

A兵器シルエット／シルエットを選択するとその兵器の詳細なデータが表示されます。
キーボードでは［HELP］キーを押します。
B兵器名称
C在庫数
D指定工場数
E最大編成機数／小隊の編成機数で、この数値まで編成できます。
F残生産カウント数
G生産カウント数／兵器の１機あたりの生産に必要なカウント数です。

■兵器の生産カウントと工場の関係

兵器の生産にも一定のカウント数が必要です。兵器それぞれに設定されている１機当りの生産カウント数は１つの工場で生産した場合の数値で、複数の工場を生産に割り当てた場合はカウント数は短縮され早く出来上がります。

例えば、生産カウントが50ある兵器に、工場数を５つ設定すると、10カウントで１機出来上がります。

工場数を指定すると、実際にかかる生産カウント（上図G）が表示されます。

■生産指定の解除

生産指定を解除しない限り、指定した兵器は最大在庫数まで生産が続けられます。最大在庫数250になると、指定は自動で解除されますが、必要のない兵器はそのつど指定を解除してください。また、ゲーム進行中、工場を敵に占領されると現在の工場数は減少する事になります。この場合、指定数の多い兵器の工場数が減らされます。もし、生産指定されているすべての兵器の工場指定数が同じだったら、表の下の項目から自動的に工場の設定が外されます。逆に、工場を占領すると生産指定されている兵器の内、表の左上の項目から均等に工場数が指定されます。

■操作手順

①メニューから［生産］を選択します。キーボードでは［f・4］キーを押します。
②生産指定したい兵器を選択してください。
　キーボードで操作する場合は、画面左上にカーソルがありますので、生産指定したい兵器にテンキーを使ってカーソルを合せ⏎キーを押します。

生産指定 BLUE								指定工場数 4				現在の工場数 7			
F-14	1u	1u	150	F-16	0u	4u	130	F-15	0u	4u	140	F-117	0u	4u	160
F-4	0u	4u	120	F/A-18	0u	4u	130	F-111	0u	4u	140	A-10	0u	4u	120
A-4	0u	4u	100	A-6	0u	4u	120	A-7	0u	4u	110	AV8 ハリアー	0u	4u	130
ギャラクシー	0u	2u	180	C-130	0u	2u	140	P-3C	0u	1u	140	S-3	0u	1u	140
E-3A	0u	1u	200	E-2C	0u	1u	200	EF-111	0u	1u	160	EA-6	0u	1u	160
RF/A-18	0u	1u	100	KC-10	0u	2u	140	B-52	0u	2u	200	B-1	0u	2u	200
ヒューイコブラ	0u	6u	46	アパッチ	0u	6u	50	シーキング	0u	6u	44	シーホーク	0u	6u	46
イロコイ	0u	6u	40	UH-60	0u	6u	46	M60A3	0u	8u	28	M1	0u	8u	38
M551	0u	8u	22	LVTP-7	0u	8u	18	ブラッドレイ	200u	8u	20	M901	0u	8u	20
M163	0u	8u	24	M113	0u	8u	12	トラック	0u	8u	6	ジープタイ	0u	8u	6
ホキュウシャ	0u	8u	8	ホヘイ	80u	15u	2	ジュウホヘイ	0u	15u	10	クウテイタイ	0u	15u	14
チャパレル	0u	8u	16	ホーク	0u	8u	30	M109	0u	8u	30	M110	0u	8u	30
MLRS	0u	8u	28	ホウヘイ	0u	8u	14	アイオワ	0u	1u	700	ヴァージニア	0u	1u	600
タイコンデロガ	0u	1u	500	アーレイバーク	0u	1u	400	ペリー	0u	1u	350	ニミッツ	0u	1u	900
ケネディ	0u	1u	800	ワスプ	0u	1u	300	ロスアンジェルス	0u	1u	600	ホキュウカン	0u	1u	200

③つぎに数値入力画面が表示されます。指定工場数を設定してください。
④現在の工場数まで兵器の生産指定はおこなえますので、必要に応じて②〜③の操作をくり返してください。
⑤指定を終えたら、キーボードでは［ESC］キーを押して、マウスでは右クリックしてください。通常の画面に戻ります。もし、指定工場数が現在の工場数を超えていると、メッセージが表示され通常の画面に戻れませんので、設定し直してください。

●生産指定の解除

①メニューから［生産］を選択します。
②生産指定を解除したい兵器を選択します。
③数値入力画面が表示されますので、0を入力します。
④生産指定は解除されます。

■ルール

［5.1］生産できる兵器は、ゲーム開始時に選んだ生産型によって決められる。

生産型の指定は、初期画面でマップを読み込んだ後の【初期設定】（初期メニュー［f・3］）の中でおこないます。

［5.2］生産の指定は兵器ごとにおこなう。

自分の生産型に含まれるすべての兵器を生産する必要はありません。その中からどの兵器を生産するかをいつでも指定することができるし、いつでもその指定を解除することもできます。

［5.3］生産をおこなうには工場が必要である。

持っている工場の数まで生産する兵器を指定できます。また、複数の工場を１つの兵器にあてることも可能です。

［5.4］実際に生産されるまでには、兵器ごとに定められたカウント数が必要である。

それぞれの兵器ごとに１機生産するのに必要なカウント数が設定されています。この必要カウント数は、生産指定画面で確認できます。

［5.5］生産がおこなわれても、配置しなければ、マップ上には登場しない。

生産は兵器を倉庫に貯めていくようなものです。部隊としてマップ上に登場させるためには、「配置指定」をおこなわなければいけません。「配置指定」の方法については、P.63「配置指定」を参照してください。

［5.6］生産をおこなうだけならば、軍事費は必要ない。

軍事費が必要になるのは、「配置指定」によって部隊に編成された兵器が、実際にマップ上に配置される時です。生産の指定時には必要ありません。部隊編成しない限り、どれだけ生産しても軍事費は減りません。

［5.7］１つの兵器のストックできる数は250機まで。

部隊としてマップ上に登場しない限り、生産された兵器はストックとして貯まるだけです。ストックの上限は250機です。すでに部隊としてマップ上に登場している部隊の兵器はストックとはみなしません。しかし、「配置指定」されていてもまだ配置されていない部隊の兵器はストック扱いとなります。ストックが250機に達すると、生産指定は解除されます。

［5．8］占領されるなどして現在の工場数が指定工場数以下になった場合、指定数の多い兵器から優先的に減らされる。

例えばF-15に4、F-14とF-16に3の工場数を割り当てていた場合、工場が1つ足りなくなるとF-15の工場割り当てが自動的に3になります。もし、指定数の多い兵器が複数あった場合は、生産指定画面の下方の兵器から順に減らされます。

［5．9］補充用の兵器も、生産のストックから使用される。

つまり、補充をおこなうためにはあらかじめその兵器を生産してストックしておく必要があるということです。

［5．10］首都は工場の能力を持つ。

つまり、工場数の中には首都も含まれます。

6．配置指定

■部隊の配置指定

配置指定をおこなわないと部隊は配置できません。配置指定は生産指定した兵器やすでに在庫のある兵器を選んで、小隊編成、部隊編成、配置回数の設定、配置位置の設定、作戦命令の設定などを、あらかじめ設定するものです。ただし、指定しても直ちに配置されるわけではなく、実際には各ターンの開始時にまとめておこなわれます。

■部隊編成

配置指定ではまず、生産指定した兵器の部隊編成をおこないます。大戦略Ⅲ'90には、さまざまな種類の兵器が登場します。これらの兵器を実際に作戦で使う場合は、“部隊”を編成して運用します。

部隊は最大で4個の“小隊”で編成されます。小隊は部隊編成の最少単位になっています。同じ“階層（高度）”で行動する兵器については、同一部隊を編成できます（ただし、地上兵器と艦船が同一部隊に編成されることはありません）。ですから異なる兵器の小隊を同一部隊として編成してもいいわけです。

部隊編成には編成費が必要です。費用は兵器によって異なり、部隊が配置されるとその総額が資金である軍事費の中から捻出されます。

■部隊編成例

●陸上

主力戦車小隊 × 2

対空ミサイル車両小隊 × 2

対空ミサイル車両は、対空火力はあっても対地攻撃力は微々たるものです。同一兵器で部隊を編成するより、護衛部隊としてこのように主力戦車を同一部隊に編成することも可能です。護衛部隊を非力な小隊に付けることは基本的な混成部隊の考え方です。

●海上

巡洋艦小隊

駆逐艦小隊

空母小隊

それぞれに違った特性を持った小隊を同一部隊に編成した例です。艦船は1隻で小隊を編成しますので、こうして異なる艦船を集めてさながら艦隊を編成します。

●航空

要撃機小隊 × 3

大型輸送機小隊

陸上の例と同じく、大型輸送機の護衛に要撃機を付けると輸送機は任務を比較的安全に遂行することができるでしょう。速度の異なる小隊を同一部隊に編成すると、移動速度は遅い小隊に合わせられますから、この場合は要撃機は輸送機に合わせて移動します。

■隊列

編成をおこなった順番に小隊は並んでいます。これを隊列と言いますが、この隊列は攻撃を受けた際に非常に重要になります。どんな部隊に攻撃されても前に並んでいる小隊は1番攻撃を受けやすくなります。時には後ろに並んでいる小隊（の一部）が損害を受ける場合もありますが、基本的には前の小隊が損害を受けやすく、後方の小隊ほど受けにくいようになっています。

隊列は配置後に部隊メニュー（P.157「隊列変更」参照）で変更できますので、もしなるべく損害を受けたくない小隊がいたら、隊列を変更して後ろに並べておくことも必要です。

■配置

部隊を編成したら、配置回数とその部隊の配置位置を設定します。
配置回数を設定すると、設定した回数だけ部隊を編成して自動的に配置します。
配置位置はマップ上から、配置可能な場所であれば自由に選べます。特に設定しなければ「自動」で配置されます。
◆編成と建物に関して、詳しくはP.102「14. 地形」を参照してください。

■作戦命令

配置指定では、部隊の配置後の行動を決定する作戦命令も設定します。作戦命令は軍事メニューから作戦命令を選択します。配置後でも作戦命令の設定は自由におこなえますので、必要な時に必要な作戦命令を与えてください。
◆作戦命令について詳しくは、P.72「7．作戦命令」をお読みください。

■配置指定の終了

配置指定のすべての設定を終えたら、[ESC] キーを押して（マウスでは右クリックします。）ゲーム画面に戻ります。ゲームを進行させると、各ターンの開始時に編成がおこなわれ、設定された位置に配置されます。

■操作手順

●配置指定の手順

配置指定の手順は「1．部隊編成」「2．部隊の配置」「3．作戦命令」の項目順に分けて説明します。

①［配置］を選択します。
②サブメニュー［配置指定］を選択します。
③配置指定一覧が表示されます。この画面では最大10部隊までの配置指定がおこなえます。配置指定をおこなう場合は、空いている項目を選択してください。

No	数	配置位置	第1小隊		第2小隊		第3小隊		第4小隊		作戦命令
1	1	自動	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	占領作戦
2	1	自動	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	占領作戦
3	1	自動	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	侵攻作戦
4	1	自動	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	ヒッカH	6	占領作戦
5	1	自動	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	迎撃作戦
6	1	自動	カラ	1	カラ	1	カラ	1	カラ	1	侵攻作戦
7	1	自動	An-124	2	An-124	2	An-124	2	An-124	2	部隊輸送作戦
8	1	自動	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	迎撃作戦
9	1	自動	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	迎撃作戦
10	1	自動	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	ハインF	6	迎撃作戦

図・配置指定一覧

すでに配置指定の設定がおこなわれている項目を選択すると、つぎのメニューが表示されます。

配置位置確認 配置再設定 配置取り消し

配置位置確認●配置される位置を確認します。
配置再設定　●すでに指定されている設定内容が表示されます。設定内容の一部を変更したい場合はこれを選択します。
配置取り消し●設定内容を取り消します。

1．部隊編成の手順

①配置指定一覧から空白の項目を選びます。

Ⓐ配置指定画面
Ⓑ兵器一覧

②配置指定画面と部隊編成のための兵器一覧が表示されます。指定できる兵器は生産指定をおこなった兵器または在庫のある兵器です。兵器一覧から生産指定をおこなっている兵器を選択してください。

③小隊編成メニューが表示されます。このメニューで小隊の編成機数を決定します。小隊の編成機数は兵器によって違います。

④編成した部隊は配置指定画面に表示されます。４小隊分の項目があり、編成順に隊列を組むことになります。４項目すべてに小隊を設定する必要はありません。必要なだけ②～③の操作をくり返して小隊を編成してください。

●操作方法

■キーボード

テンキー［2］［8］で表示数が上下します。⏎キーで決定します。

配置指定画面に設定された小隊にカーソルを合わせ⏎キーを押すと、小隊は消去されます。

■マウス

メニュー上の“▲”“▼”マークにマウスカーソルを合せて左クリックすると、表示数が上下します。“決定”と表示されている部分にマウスカーソルを合せて左クリックすると編成されます。

配置指定画面に設定された小隊にマウスカーソルを合わせ左クリックすると、小隊は消去されます。

2．部隊の配置

①カーソルを配置指定画面に移し（テンキー［4］を押す）、配置回数の項目を選択します。数値入力画面の表示がされますので、ここで、配置回数を設定します。設定した回数分だけ部隊を自動的に配置します。

②配置位置の項目を選択し、配置位置を設定します。マップが表示されますので、部隊の配置が可能な建物をマップから選択します。配置位置の項目を設定しないと、部隊は“自動”で配置されます。“自動”では、コンピュータが配置位置を決定します。

3．作戦命令の設定

作戦命令の項目を選択し、軍事メニューから作戦命令を設定します。

遊撃作戦	最終防衛作戦	侵攻作戦
占領作戦	国防作戦	首都防衛作戦
偵察作戦	占領輸送作戦	部隊輸送作戦

4．配置指定の終了

①必要な設定が終ったら、キーボードでは［ESC］キーを押し、マウスでは右クリックします。配置指定一覧が表示され、指定した項目に設定内容が表示されます。
②配置は一覧の上からおこなわれます。項目の順番を入れ替えることで配置順を変更することもできます。

●操作方法

変更したい項目の右端に表示されている連番に、キーボードではテンキーでカーソルを移動させ↵キーを押し、マウスではマウスカーソルを合わせ左クリックします。つぎに移動先の項目の連番にカーソルを合わせ選択すると、選んだ２項目の設定位置が入れ替わります。

■ルール

［6．1］兵器をマップ上に配置させるには、配置指定をおこなわなければならない。
兵器は生産されるだけではマップに配置されません。どのような兵器を何機組み合わせてマップに登場させるかの指定をおこなわなければならないのです。これを配置指定と呼びます。

［6．2］配置は部隊単位でおこなわれる。
配置の最小単位は部隊と呼ばれる単位でおこなわれます。部隊はさらに小隊という単位で構成されます。配置指定では、配置したいと思う部隊を、どのような小隊で構成するか指定する必要があります。

［6．3］小隊は、同一の兵器から構成される。小隊の最大機数は兵器によって異なる。
小隊は、同一の兵器から構成されなければなりません。１つの小隊内に最大何機の兵器を編成できるかは兵器の種類によって異なります。

航空機………最大４機
［ただし、補助航空機（Ｃタイプ）は最大２機］
ヘリ…………最大６機
車両…………最大８機
歩兵…………最大15機
艦船…………最大１機
潜水艦………最大１機

［6.4］部隊はすべて同じ階層で行動する兵器小隊で編成されなければならない。

1つの部隊に編成される小隊の兵器はすべて同一階層で行動しなければなりません。例えば、戦車小隊と歩兵小隊は同一部隊に編成できますが、戦闘機小隊と戦車小隊は同一部隊には編成できないということです。

【例外】地上兵器と艦船兵器は同じ階層で行動しますが、同一部隊に編成することはできません。

［6.5］［6.4］を満たす限り、1部隊内の各小隊は同一兵器である必要はない。

例えば、1つの部隊がF-15小隊、F-14小隊、F/A-18小隊、A-10小隊から構成されてもいいわけです。

［6.6］配置できる場所は兵器によって異なる。

配置を指定できる場所は自国の建物に限られています。その場合、建物の規模が15（最大）であることが必要です。また建物には配置可能な兵器がつぎのように決っています。

航空機………………規模15の空港
ヘリ…………………規模15の空港・レーダー基地
車両・歩兵…………規模15の首都・基地
艦船・潜水艦………規模15の港

［6.7］配置指定の実行は、各ターンの開始時におこなわれる。

配置指定した部隊が配置されるのは、各ターンの開始時です。配置されるためには以下の条件をすべて満たされていなければなりません。

①配置指定で編成した部隊を構成するすべての兵器が生産されていること（［6.8］参照）
②配置に必要な編成費用を持っていること（［6.9］参照）
③配置地点の建物が自国のものであり、かつ規模が15であること（［6.10］参照）
④配置位置に自分の部隊が4以上、もしくは敵の部隊がいないこと。

もし、いずれかが満たされずに、あるターンの最初に配置されなかった部隊は、各ターンの開始時ごとにチェックを受け、条件が満たされるまで配置されません。条件を満たされなかったといって、配置指定そのものが消去されることはありません。

［6.8］配置指定が実行されるためには、兵器が指定数分生産されていなければならない。

それぞれの小隊に指定した編成機数分の兵器がすべて生産されていない限り、配置は実行されません。

［6.9］部隊が配置されるには軍事費が必要である。

兵器には小隊に１機編成するごとにかかる費用として編成価格というものが決められています。これは、工場に発注した兵器を引き取るために、その代金を払っているようなものだと考えてください。編成価格は、部隊内の各兵器の機数の合計分が、配置の実行の際に軍事費から引かれます。もし、軍事費の残高が編成価格分なかった場合は、そのターンには配置されません。

［6.10］指定した配置位置の建物に配置できなくなった場合、配置は実行されない。

配置位置に指定していた建物が敵国に占領されたり、規模が15より低下した場合は、配置はおこなわれません。また同一ヘックスに４部隊がいる場合も配置されません。

［6.11］配置の実行は配置指定一覧の上の項目から順に実行される。

すべての部隊を配置するだけの軍事費が残っていない場合は、上から優先的に配置されるので、早く配置したい部隊は上の項目に指定しておいた方がいいでしょう。

［6・12］所有できる部隊数

１国が所有できる部隊数は、参加国２ヵ国では126部隊、３ヵ国では84部隊、４ヵ国では63部隊です。

7．作戦命令

■作戦命令とは？

部隊にあたえる作戦命令はすべて軍事メニューで設定します。

各部隊の行動は、兵器の種類によって多少異なりますが、基本的には、索敵、補給、占領、戦闘、搭載、移動の6点の行動基準で構成されます。作戦命令は、この行動基準の組み合わせで作成されています。

索敵	遠距離	中距離	近距離				
補給	行わない	積極的	普通	消極的			
占領	行わない	遠距離	中距離	近距離			
戦闘	行わない	積極的	普通	消極的			
搭載	行わない	遠距離	中距離	近距離	到達範囲	首都	
移動	行わない	侵攻移動	国防移動	首都移動	建物移動	偵察移動	不定

■行動基準

各行動基準の内容はつぎの目的で設定されています。詳しくは参照のページのルールをお読みください。

●索敵

索敵は戦闘の行動基準の補助項目です。これは、どのくらいの距離まで戦闘目標を探すかの基準です。

P. 93

●補給

部隊は燃料がないと動くことができませし、弾薬がなくなると戦闘することができません。補給の行動基準はどの程度まで燃料や弾薬が減ったら補給をするかの設定です。

P. 83

●占領

占領をおこなう上での占領目標を探す範囲の基準です。

P.88

●戦闘

戦闘の行動基準は、どのくらい積極的に戦闘をおこなうかを設定します。

P.93

●搭載

搭載は輸送部隊が、現在位置から輸送開始地点を探す範囲の基準です。

P.98

●移動

移動は部隊を基本的にどの方向に移動させるたかの基準です。

P.101

■作戦命令

各行動基準を組み合わせた下記の作戦命令が、あらかじめ用意されています。この作戦命令は軍事メニューで設定します。

	補　給	占　領	戦　闘	搭　載	移　動	索敵範囲
遊撃作戦	普通	行わない	普通	行わない	建物移動	近距離
最終防衛作戦	普通	行わない	積極的	行わない	行わない	近距離
侵攻作戦	普通	行わない	普通	行わない	侵攻移動	中距離
占領作戦	普通	近距離	行わない	行わない	建物移動	近距離
国防作戦	普通	行わない	普通	行わない	国防移動	中距離
首都防衛作戦	普通	行わない	積極的	行わない	首都移動	近距離
偵察作戦	普通	行わない	消極的	行わない	偵察行動	近距離
占領輸送作戦	普通	行わない	行わない	中距離	建物移動	近距離
部隊輸送作戦	普通	行わない	行わない	遠距離	侵攻移動	近距離

●遊撃作戦

部隊の移動の設定範囲で移動しながら、近くにいる敵を見つけて攻撃します。

●最終防衛作戦

配置された場所から動かずに、索敵範囲内に入ってきた敵部隊に攻撃をおこないます。移動を「行わない」に設定されますので動くことはなく、補給も戦闘も受動的になります。特に補給は、配置する場所を補給可能な建物にするか、補給部隊を別に用意する必要があります。

●侵攻作戦

遊撃作戦を進歩させ、遠くの敵も探しだすための設定をおこなっています。

●占領作戦

占領は兵員のみがおこなえる軍事行動です。占領可能な敵または中立の軍事施設、都市を探し占領します。部隊の移動能力を越えない範囲で占領可能な地点を探し占領行動をおこない、移動能力を越えると判断した場合は待機または、輸送能力のある部隊に搭乗して占領行動をおこないます。

●国防作戦

比較的安全な自国の領域を防衛するための作戦です。自国の勢力圏を中心に移動しますから、防御専用の作戦と言うことになります。

●首都防衛作戦

首都周辺に接近する敵を攻撃対象としますから、結果、首都の防衛につながる作戦になります。首都周辺の守備防衛は首都間の距離がある場合では気にする必要はさほどありませんが、この作戦を設定した部隊を配置しておくと便利です。

●偵察作戦

この作戦は偵察を目的としていますので、戦闘はおこないません。部隊は索敵範囲外に移動して、その部隊の視界範囲の索敵が可能になると言うわけです。したがって、この作戦を設定する部隊はできるだけ視界範囲の広い、偵察機のような専用兵器で編成するとよいでしょう。

●占領輸送作戦

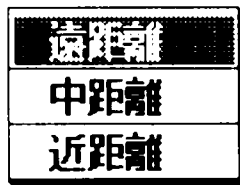
建物の占領を目的とした作戦です。移動力の乏しい部隊を中立の建物の多い遠隔地へ運びます。

●部隊輸送作戦

部隊の輸送のみを目的としています。移動力の乏しい部隊を遠隔地に運ぶのに適しています。

■操作手順

●作戦命令の部分設定

①部隊情報画面の行動基準にカーソルを合わせて選択すると、選択可能な行動基準が表示されます。

②行動基準を選ぶと、行動基準だけが変更されます。ただし、目標として設定されていた内容（目標地点部隊）は消去されます。

●行動目標の変更

作戦命令の内容によって、行動基準に目標が設定された場合、部隊情報画面（P. 154）に目標が表示されます。この目標は以下の手順で変更することができます。

①部隊メニューの目標表示部を選択します。
②マップが表示されますので、目標を選択します。
③目標は変更されて、それに合せて行動します。

■ルール

［7.1］作戦命令とは、部隊が行動する際の指針となる、大まかな命令である。

ですから、同じ作戦命令を与えても、部隊の種類や、置かれている立場によって、具体的な行動は変ってくることがあります。

［7.2］作戦命令は「補給」「占領」「戦闘」「搭載」「移動」の5つの行動基準と、「戦闘」行動の補助基準である「索敵」の計6つの基準から構成される。

索敵………どのくらいの距離まで攻撃目標を探すかの基準です。
補給………燃料がどのくらい減ったら補給に帰るかの基準です。
占領………占領する目標をどのくらいの距離まで探すかの基準です。
戦闘………どのくらい積極的に敵を攻撃するかの基準です。
搭載………輸送部隊が現在位置からどのくらいの範囲まで移動して輸送を開始するかの基準です。
移動………部隊が基本的に向っていく方向を規定する基準です。

［7.3］作戦命令は、「補給」「占領」「戦闘」「搭載」「移動」の順に目標を探す。

コンピュータは「補給」から順に、各行動の行動基準に適合する目標がないかを探します。目標が見つかった場合、その行動基準の目標表示部の欄に目標座標が入力され、その目標地点に向って行動を開始します。目標が見つからなかった場合、次の行動基準に判断が移ります。すべての行動基準で目標が見つからなかった場合、その部隊は待機状態となります。

［7.4］目標が設定されたら、コンピュータはその目標に対して行動をおこなう。

目標が入力された場合、その目標に対して行動が開始されます。

［7.5］目標に対し行動をおこなうと、一定のカウント数が経過する。これを行動カウントという。

それぞれの行動における行動カウント数は、以下の通りです。

目標までの移動………部隊、および地形によって変化
建物の占領実行………20カウント
補給実行………………20カウント
搭載実行………………20カウント

［7.6］手動で目標を入力することもできる。

この場合、行動基準によって目標が決められたのとまったく同じ形で行動が実行されます。

[7.7] 行動目標が手動で入れられた場合も、各行動の実行優先順位は変らない。

例えば、「戦闘」目標を手動で入れた場合でも、「補給」が必要だとコンピュータが判断し、「補給」目標が設定された場合は、補給が優先されます。

[7.8] 新しい行動目標が設定された場合、以前の行動によって入っている行動カウント数が0にならない限り、次の行動目標に対する行動は開始されない。

例えば「移動」行動中で、あるヘックスを通過するためにあと15カウント必要な場合、「戦闘」目標が設定されても、15カウントの間は、たとえ射程内に目標が進入しても、撃つことはできません。残カウント数は、部隊情報画面で確認することができます。

[7.9] 基本的な作戦命令は、あらかじめ登録された作戦の中から選択される。

配置指定時の作戦命令、および部隊情報画面上で作戦命令名を選択した場合、作戦命令の名称のみの一覧が表示されます。これは、あらかじめ6つの行動基準が設定されている、いわば標準的な作戦命令です。ゲーム中では、各行動基準をすべて入力する手間を省くために、作戦命令を入力する際には、プリセットされた作戦命令から選択する方法をとっています。もちろん、選択した後で、各行動基準を変更することは可能です。詳しくは P.162「5-2. 行動基準の変更」をお読みください。

8．部隊の移動

■カウントとの関係

部隊の最も基本的な動きは“移動”です。この移動に関してももちろん“カウント”は関わってきます。兵器には1ヘックスを通過するのに必要な時間を“移動カウント”として設定しています。移動をカウントで制御することで、個々の兵器のスピード差を表現しているのです。これを速度比と呼んでいます。

■移動カウント

兵器は様々な移動方法を持っていることから、当然兵器の移動速度の違いが存在します。こうした各兵器の速度差は、1ヘックスを通過するのにどれだけのカウント数がかかるで表現しています。これを“移動カウント”と呼んでいます。

例えば、ある車両の移動カウントが5だとします。これは1ヘックスを5カウントかけて移動すると言う事です。航空機は当然車両より移動速度が速いので車両の移動カウントより低くなります。地形の影響をまったく受けない高空で移動する航空機以外は、実際には移動する地形がなんであるかが移動速度を決定します。これらの兵器は移動できる地形が決められています。つぎに移動の制限をまとめました。

航空機（高空）
地形の影響をまったく受けることがありません。

ヘリコプター（低空）
山岳には進入できません。その他は航空機と同様に制限はありません。

車両（地上）
道路、平地など障害物がない平坦な地形ではその影響は少なくて済みます。森、丘陵では様々な障害のためかなり移動速度は遅くなります。川や海の浅瀬部分へは、一部の車両しか進入できず、さらに、山岳や海へは進入できません。

兵員（地上）

車両と違いあまり地形の影響を受けませんが、基本的な速度比率は高く移動速度は速くはありません。

艦船（海上）

艦船は海（橋も含む）、浅瀬、港以外の地形へは進入できません。

潜水艦（海中）

艦船と同様海港以外の地形へは進入できません。速度比は艦船より低く設定してあり速く移動します。

■移動に必要な燃料

すべての兵器は燃料を消費して移動をおこないます。ゲーム進行上この燃料消費は移動カウントに関係なく小隊単位で1カウントに1ずつ引かれています。その結果、燃料がなくなった小隊は移動することができません。燃料切れで移動不能になった部隊は、燃料を補給することで移動を再開できます。移動能力も補給体制次第になります。

もし、航空機、ヘリコプターが燃料切れした場合は墜落したこととして処理され、部隊が消滅します。

■補給基準の設定

補給基準の設定しだいで部隊の行動範囲に影響が出ます。軍事メニューでは［補給］基準は“普通”“消極的”“積極的”“行わない”の4種類の設定があります。作戦命令を部隊に与える上で、補給基準の設定も見逃せないポイントと言えます。

■混成部隊の移動速度

移動カウントの異なる小隊で部隊を編成した場合の移動速度は、小隊の中で最も速度比率の高い、つまり遅い小隊の速度に各地形ごとに判断され、合わせられます。移動カウントの異なる小隊での部隊編成はこの点に気を付けなくてはいけません。

■ルール

［8.1］マップはヘックスと呼ばれる6角形のマスから構成される。

ゲームの舞台となるマップは、128×128個の6角形のマスから構成されています。これをヘックスと呼びます。1つのヘックスには1つの地形の絵が入っています。これはヘックスが、地形の最小単位であることを表わしています。

［8.2］部隊はヘックスを1つ1つたどりながら移動していく。

部隊が移動する場合、このヘックスを単位にしながら1マスずつ動いていくことになります。ヘックスを飛び越したり、ヘックスとヘックスの間に位置したりすることはありません。

［8.3］1つのヘックスを通過するためには一定のカウント数が必要である。

部隊がヘックスを通過するためには、一定のカウント数が必要です。そのカウント数が経過しない限り、次のヘックスに動くことはできません。通過するのに必要なカウント数は兵器と地形の種類によって異なります。ある兵器が地形を通過するのにかかるカウント数は、小隊情報で見ることができます。

［8.4］部隊の地形通過にかかるカウント数は、一番遅い兵器に合せられる。

例えば、Aという兵器は山岳を50カウント、道路を10カウントで移動でき、Bという兵器は山岳を30カウント、道路を20カウントで移動できる場合、AとBで構成される部隊は、山岳を50カウント、道路を20カウントで移動することになります。

［8.5］兵器によっては特定の地形ヘックスに進入できないことがある。

兵器によっては、特定の地形に進入できない場合があります。例えば、ヘリは山岳ヘックスに進入できませんし、艦船は平地ヘックスには進入できません。どの兵器がどの地形に進入できないかは、小隊情報で見ることができます。部隊の場合、ある地形に進入できない兵器が1つでもあった場合、部隊全体が進入できなくなります。

［8.6］ヘックスを通過するのにかかったカウント数と同じだけ燃料が消費される。

部隊は、ヘックスを通過するのにかかったカウント数と同じだけの燃料を消費します。

9．補給行動

■建物からの補給

補給は兵器の種類によってその方法が異なり、補給場所の制限を受ける兵器もありますので、注意してください。下に表でまとめたのが、部隊種類による補給の場所です。建物からの補給とは、燃料と弾薬、兵器の修理、損失部隊の補充のことです。

	補給（規模１）	修理（規模８）	配置·補充(規模15)
首都	車両	車両	車両
都市	車両	——	——
空港	航空機・ヘリ	航空機・ヘリ	航空機・ヘリ
基地	車両	車両	車両
レーダー基地	ヘリ	ヘリ	ヘリ
港	艦船	艦船	艦船

■補給能力を持った部隊からの補給

補給艦、補給車、補給機という補給能力を持っているユニットからは、条件さえ満たせば補給を受けることができます。

●補給艦

補給艦から補給を受けることができるのは艦船だけです。

●補給車

地上兵器、ヘリ、ＶＴＯＬ機がこの補給車から補給を受けることができます。補給車を含む部隊での部隊内補給はできません。

●補給機

航空機への補給をおこないます。

●輸送兵器

空母、輸送艦などの輸送兵器（P.56参照）と１文字目がＢの兵器の一部（これは搭載識別が設定された兵器です。）に搭載された兵器は、その輸送兵器に搭載された時点で補給を受けることができます。

■補給の実際

作戦命令の補給基準によってコンピュータが補給が必要だと判断した場合、コンピュータは補給可能な目標地点を探します。補給地点を発見すると、部隊メニューの目標表示部に目標名と座標が入力されます。目標表示部を変更することにより、コンピュータが決めた目標を変更することができます。

ゲームを進行させると、部隊は補給地点に向って移動していき、到達すると補給を開始します。

補給が終わると、各行動基準にしたがい、目標地点へ向い、目標がなかったら自動的に新たな目標を探します。補給の行動基準そのものを変更したい場合は再設定してください。

■ルール

［９．１］補給行動とは、部隊が減少した燃料や弾薬を補給するためにおこなう行動である。

細かく分けるならば、補給が可能な地点まで移動する行動と、その地点に到達して実際に燃料や弾薬を補給する行動の２つを合わせて補給行動と呼びます。ですから、補給が可能な地点へ移動する行動は、あくまでも補給行動の一環であり、移動行動とは別のものであることに注意してください。

［９・２］部隊の補給行動は、基本的に「作戦命令」の「補給行動基準」にしたがっておこなわれる。

補給行動には積極的、普通、消極的、行わない、の４段階があります。

標準としては“普通”か“積極的”に設定します。“消極的”に設定すると限界ギリギリまで作戦をおこないますので、戦闘が長引いたら移動不能や墜落の危険性が伴います。“行わない”の設定は通常は使用しないほうが良いでしょう。なぜなら、補給をおこなわないでいることは、自滅を意味するだけですから。

［9．3］補給をおこなえる地形は、兵器タイプに対応した自国の建物ヘックスである。
以下の自国の建物ヘックスで補給することができます。
車両・歩兵部隊……首都、前線基地、都市
ヘリ部隊……………空港、レーダー基地
航空部隊……………空港
艦船・潜水艦………港

［9．4］補給部隊は特定の部隊に対して補給を与えることができる。
以下の兵器から補給することができます。この場合、小隊数や小隊内の機数によって補給速度などが変ることはありません。
補給車……車両、歩兵、ヘリのすべてと、ＶＴＯＬ型航空機
補給機……航空機すべて
補給艦……艦船と潜水艦すべて

［9・5］同一部隊内の補給小隊から他の小隊に補給を与えることはできない。
例えば、補結車小隊と戦車小隊によって１つの部隊を編成している場合、戦車小隊は同一部隊にいる補給車小隊から補給を受けることができません。(他の部隊からなら、補給を受けることができます。)

［9．6］補給小隊同士で補給を与えることはできない。
例えば、補給車小隊と戦車小隊から成る部隊が２部隊あったとします。その部隊同士で補給をおこなった場合、お互いの戦車小隊は、相手の補給車小隊から補給を受けられますが、補給車小隊は、別の部隊の補給車であっても、補給を受けることはできません。

［9．7］部隊による補給に回数制限はない。
補給部隊は、存在している限り無限に補給を与えることができます。

［9．8］補給行動の判断基準で補給に帰ろうとした場合も、移動可能な範囲に補給可能地点が存在しなかった場合は、補給行動は実行されない。
補給に帰ることを判断基準が要求している時も、移動できる範囲に補給可能地点がまったくない場合は、補給のしようがありません。この場合、補給行動はおこなわれません。

［9．9］補給を実行すると、燃料・弾薬とも最大の状態になる。

補給目標地点に到達して補給が行われると、自動的に燃料・弾薬は最大となります。ただし、次の場合は例外です。

①補給しなければならない燃料数が保有油数を上回り、かつ不足分の燃料数より保有軍事費が少ない場合

②補給しなければならない弾薬の合計価格が、保有軍事費より少ない場合。

いずれの場合も、可能な限りまで補給されて終ります。

［9．10］補給には20カウント分の行動カウントが必要である。

補給が実行されると、自動的に20カウントの行動カウントが設定され、その間は他の行動はできなくなります。

［9．11］艦船が艦載機やヘリを搭載できる場合、それらに補給を受けさせることができる。

艦載機やヘリを艦船で補給すると、補給時に一時的に搭載され、補給終了時に放出されます。ですから、艦船には搭載できるだけのスペースがなければなりません。もし、補給時に攻撃を受けた場合などは、すべて輸送時と同じ状態とみなされます。

10. 建物への攻撃と占領

■建物の種類

建物は国の収入を決定したり、部隊の補給をおこなうために必要であると共に、領土の保有を決定する要素でもあります。また、視界も設定されていて、建物を保有するとそれだけ広い視界を確保することになります。

建物にはその大きさをあらわす規模が設定され、補給や収入に影響を与えています。規模は大きければ大きいほどよい効果を与えます。

首都

首都は1国に1ヵ所設定されています。ここが占領されると負けになります。

軍事費、工業力を得られ、地上部隊の配置、燃料と弾薬の補給、小隊の補充をおこないます。

都市

ここでは軍事費を得られます。

地上部隊の燃料と弾薬の補給をおこないます。

工場

兵器を生産するためには工業力が必要です。工場では工業力が得られ、生産指定では工場の数が指定数になります。

製油所

燃料を得られます。

空港

航空部隊の配置、燃料と弾薬の補給、小隊の兵器の補充をおこないます。

港

艦船、潜水艦の配置、燃料と弾薬の補給、小隊の兵器の補充をおこないます。

基地

地上部隊の配置、補給、小隊の兵器の補充をおこないます。

レーダー基地

ヘリの配置、補給、小隊の兵器の補充をおこないます。

■建物の占領

建物の規模は大きいほど都合がよいわけですが、攻撃、占領行動をおこなうと規模は減少してしまいます。特に大規模な攻撃は著しい減少を引き起こし、建物の価値は一時的に失われてしまいます。建物の規模は毎ターンに1ずつ回復しますし、占領だけが目的ならばそれもいいでしょう、しかし、戦略的にはうまいとは言い難いものです。規模はどうしても減るものですから、なるべく時間のかからない攻撃、占領方法を取ることも必要です。

占領は建物の守備隊と占領部隊の機数を比較して占領終了までのカウント数が決定されます。守備隊の多い建物はそれだけで占領には時間がかかることになります。占領をおこなう前に航空機から爆撃をおこなったり、自走砲で攻撃をするなど比較的破壊力のある武装での攻撃をおこなうと守備隊は減少します。少ない兵力の占領部隊ではこうした支援攻撃をおこなった後に建物に入り占領行動をおこなうと、必要以上に時間を取られなくて済むことでしょう。

■操作手順

建物への攻撃は、建物への攻撃をできる兵器で編成された部隊です。（武装に建物への攻撃率が表示された武器を持っている兵器。P.160「小隊情報」参照）この部隊で建物への攻撃をおこないます。建物への攻撃はつぎの手順で設定します。

①攻撃させたい部隊をマップ上から選択します。
②戦闘の目標表示部にカーソルを合わせ↵キーを押します。（マウスでは左クリック）
③攻撃目標の建物をマップ上から選択します。
④以上で攻撃目標を建物にした作戦が設定されました。ゲームを進行させてしばらくすると部隊が建物を攻撃します。設定した建物が破壊されるまでこの作戦は続けられますので、占領などをおこないたい場合は、攻撃目標を再設定するか取り消してください。

■ルール

[10.1] 占領行動とは、他国の建物まで移動し、占領を実行する行動である。

細かく分けると、占領行動は占領目標まで移動する行動と、占領を実行する行動の2つに分けられます。

[10.2] 部隊の占領行動は基本的に「作戦命令」の「占領行動基準」に従っておこなわれる。

占領の行動基準は、どのくらいの範囲まで占領目標を探すかの設定です。占領行動の基準には「遠距離」「中距離」「近距離」「行わない」の4つがあります。

[10.3] 占領をおこなえるのは、兵員小隊を含む部隊だけである。

占領行動をおこなえるのは、兵員（分類記号の1文字目がIの兵器）小隊を含む部隊だけです。

[10.4] 占領が実行されると、建物の守備隊数が低下する。守備隊数が0になった時点で占領は完了する。

占領が実行されると、占領行動をおこなった部隊の兵員数に比例して、20カウントに1度建物の守備隊数と規模が低下していきます。守備隊数が0になった時点で、その建物は占領をおこなった国のものとなり、守備隊数は1となります。

[10.5] 占領の速度は、部隊内に占める兵員小隊の機数によって決ってくる。

兵員小隊の機数の合計が多いほど、一度（20カウントごと）に守備隊数を低下させる量が大きくなります。つまり、より早く占領できるわけです。

[10.6] 占領によって占領行動を行った部隊に損害が出ることはない。

占領は戦闘とは違うため、占領を実行したからといって部隊に損害が出ることはありません。

[10.7] 規模と守備隊数は毎ターン1ずつ回復する。

建物の規模と守備隊数は毎ターン1ずつ回復します。

[10.8] 占領した建物は、自国のものとして使用することができる。

占領した建物は自国のものとして使用できます。つまり、

・都市からは軍事費を得ることができる。
・工場からは工業力を得ることができる。
・製油所からは燃料を得ることができる。
・建物の一部では補給、補充、配置をおこなうことができる。

といった利点を得ることができます。

[10.9] 攻撃によって規模が0となった建物は、破壊建物となる。

破壊建物となった建物は破壊の度合いによって破壊規模が設定されます。破壊規模は毎ターン1ずつ回復し、規模が15を超えた時点で、中立の建物（規模1）となります。

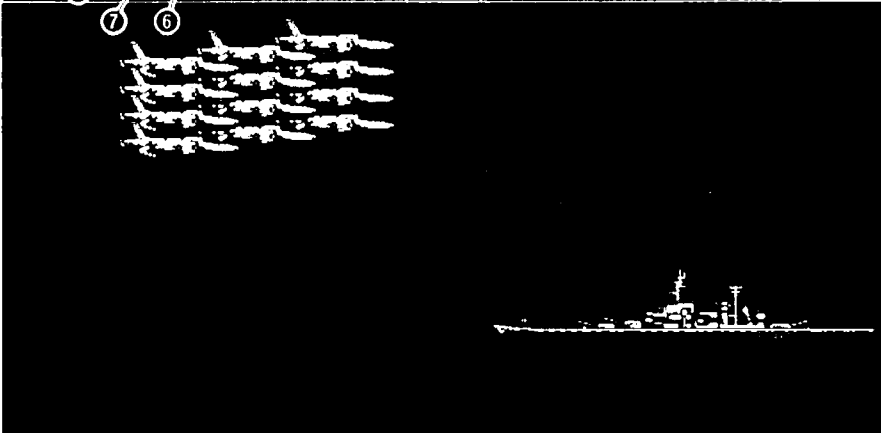
[10.10] 同盟国の建物は占領・攻撃できない。

マップの開始時に同盟国に設定されている国の建物を占領したり、攻撃することはできません。

11. 戦闘

■戦闘の開始

ゲームには最大で４ヵ国参加しています。そのどれもがすべての国を攻略しようと部隊を侵攻させます。そして、目的を達成するにはほかの国の部隊を一掃しなくてはならないのです。　戦闘を開始するためには、まず目標となる敵を発見している状態、つまりマップ上に見えている状態であることが第１の条件です。ここで、索敵の効果が発揮されるとともに、当然、選択している視界範囲によっても開始の条件は変りますの注意してください。

戦闘は攻撃側と防御側に分れておこなわれ、さらに攻撃側には“直接攻撃”“間接攻撃”の２種類があります。直接攻撃は、隣接したヘックスに存在する敵部隊に対して射程が“１”の武器でおこなう攻撃で、間接攻撃は離れたヘックスの敵部隊に対して射程が“２”以上の武器でおこなう攻撃です。

■小隊の熟練度

小隊には熟練度という戦闘において大きな役割を果たす設定項目があります。この熟練度は各小隊ごとに設定されているアルファベット１文字、Ｆ～Ａまでであらわされ、これは小隊の戦闘経験をあらわしています。最初はどの小隊もＦから始まります。戦闘を経験して生き残ると経験値として一定ポイントが与えられます。このポイントがある程度になると熟練度が上がり、最終的にはＡの熟練度まで上がります。熟練度が高いほど高い命中率と防御能力を発揮することになります。

■戦闘画面

戦闘に入るとつぎの画面が表示されます。

①部隊名称
②部隊間距離
③小隊名称
④使用武器
⑤1機あたりの同時発射弾数
⑥最終的な攻撃成功率
⑦目標小隊名称

■戦闘の解決

戦闘が発生して、解決されるまでにつぎの処理がおこなわれます。

1．攻撃成功率の割出し

攻撃側の小隊の攻撃率と、防御側の小隊の防御率によって、基本的な攻撃成功率が決定されます。この攻撃成功率は、地形、小隊熟練度によって修正が加えられます。

2．攻撃成功率の修正

防御側のいる地形によって、攻撃成功率は低下します。平地、道路など遮蔽物のないような地形ではほとんど低下しませんが、森、都市などでは成功率が大きく低下します。つまり、兵器の隠れ蓑が多くある所では地形的に防御効果が発揮されるということです。
また、小隊に設定される熟練度も修正の材料になります。防御側の小隊の熟練度が高ければ高いほど回避能力があるということで、攻撃側の攻撃成功率は低下します。さらに、電子戦機のように対ミサイル防御の装備を持っている兵器で編成された部隊は、対空ミサイルに対して最終的な防御をおこないます。
（対ミサイル防御は、部隊内の他の小隊にも効果があります。）

3．ボーナス成功率

経験を積んで熟練度を上げた小隊は、攻撃の際に攻撃率が上昇します。

4．命中判定

修正を加えた最終的な攻撃成功率から、使用された武器の効果が判定されます。
兵器には色々な武器が搭載されています。その性能の中に、同時発射弾数が設定されています。これは一度の攻撃に発射できる弾数のことで、これにより部隊全体が攻撃に使う総弾数が決定されます。これから目標にあたえるダメージを決定します。

5．ダメージ

武器のダメージ数と、命中した兵器の耐久度が比較されます。ダメージ数は50～100%の範囲で最終的な数値が決定され、耐久度と同じかそれ以上だった場合、兵器は破壊され、耐久度がダメージ数より上であった場合は、ダメージ数だけ耐久度が減少しますが兵器は破壊されることはありません。

■武器の使用制限

一度攻撃に使用した武器は、たとえ残弾数があっても一定のカウント数が経過しないと再び使用することはできません。
つぎに発射できるカウントは小隊メニューの小隊情報で確認できます。

■ルール

[11.1] 戦闘行動とは敵部隊を攻撃し、殲滅(せんめつ)するための行運である。

細かく分けると、戦闘行動は、攻撃したい目標に近づくための移動と、実際の戦闘実行に分けられます。

[11.2] 戦闘行動は基本的に「作戦命令」の「戦闘行動基準」と「索敵基準」にしたがっておこなわれる。

索敵は、どのくらいの距離までの敵を攻撃目標にするかの設定です。これは、あくまでもたくさんいる敵を距離で絞り込むためのものであり、具体的にどの敵を攻撃するかは、「戦闘」の行動基準によって判断されます。索敵には遠距離、中距離、近距離の3段階があります。

「戦闘」の行動基準は、どのくらい積極的に敵を攻撃するかの設定です。つまり、高い戦果を期待できる相手しか攻撃しないのか、それとも少しでもダメージを与えることができるのならどんな敵でも攻撃するのかといった判断をする基準だといえるでしょう。戦闘には積極的、普通、消極的、行わないの4つの段階があります。

[11.3] 戦闘の目標となる敵部隊は、視界内に見えていなければならない。

戦闘の目標となる敵部隊は、視界内に見えていなければなりません。もし、目標を指定した時点で見えていても、攻撃するまでに視界外に出てしまった場合、目標はキャンセルされます。

[11.4] 戦闘をおこなうためには、目標を攻撃できる武器を持っていなければならない。

兵器が持っている武器には、どの種類の敵を攻撃できるかが設定されています。

[11.5] 戦闘の処理は小隊単位でおこなわれる。

どの兵器がどの敵を攻撃するかは小隊単位で処理されます。つまり、1機単位で攻撃の目標を指示するのではなく、攻撃側も防御側も小隊単位で戦闘を処理します。

[11.6] 戦闘は7カウントごとにおこなわれる。

戦闘は7カウントごとに、発生のチェックをします。この7カウントというのは、他の行動カウントから独立しています。ですから移動中などであっても戦闘をおこなうことができます。

[11.7] 戦闘の命中率は、以下の要素によって計算される。

説明の便宜上、攻撃をかけた側を攻撃側、攻撃を受けた側を防御側とします。

①まず、攻撃側の小隊が使用する武器の攻撃率と防御側の小隊の階層防御率から基本命中率を計算します。この際、攻撃側と防御側の熟練度によって、基本攻撃率が上下します。

②基本命中率は、さらに防御側のいる地形によって低下します。ただし、防御側が、航空、およびヘリ部隊だった場合は、低下しません。

③最後に、攻撃側が使用する武器が対空ミサイルだった場合、防御側の部隊内に対ミサイル防御力をもっている小隊がいれば、攻撃目標になっているかどうかに関係なく、その防御力分命中率が低下します。

④こうして算出された命中率が、最終的な命中率（画面に表示される命中率）です。同じようにして防御側の反撃の命中率も計算されます。

[11.8] 戦闘の損害は以下の方法で計算される。

攻撃側の発射弾数分を命中判定し、どのくらいのダメージを相手小隊に与えたかを計算します。この際、実際に与えられるダメージ数は、弾ごとに額面の50%～100%の間の乱数で決定されます。たとえば、額面のダメージ数が10の武器が実際に与えられるダメージは５～10となります。その実際のダメージ数を合計して、相手に与える総ダメージ数を計算します。

[11.9] ダメージに端数が出た場合、端数分が損傷となる。

ダメージ数に端数が出た場合は、端数分が損傷という形になります。[11.8] の例でいうなら、ダメージが11だった場合、５台の戦車が破壊され、１台の戦車が耐久度１となり、残り２台が無傷（耐久度２）となります。

[11.10] 小隊内の一部の兵器が耐久度低下していても、性能には影響がない。

耐久度が低下している場合、次に攻撃を受けた時にやられやすくなるだけです。移動速度や攻撃率、防御率といった兵器の性能が低下するようなことはありません。

[11.11] 一度使用した武器は一定カウント数が経過しない限り再使用できない。

武器にはすべて次発射カウントという数値が設定されています。この数値は一度使用された武器が次に発射できるまでのカウント数を表しています。このカウント数が残っている限り、その武器は残弾があっても発射することができません。ただし、別の武器があれば、それを使用することができます。

[11.12] 戦闘の目標がいなくなるか武器の弾薬が切れると、戦闘目標は再設定される。

戦闘目標は、目標が全滅するか、視界から消えない限り、変更されません。ただし、武器の弾薬が切れた場合、目標の再設定がおこなわれます。これは、手動で目標が設定されている場合も同じです。

[11.13] 地形などによって到達できない敵部隊は、戦闘の目標に選ぶことができない。ただし、すでに射程内に入っている場合は例外である。

[11.14] 相手から攻撃を受けた場合は、射程内であれば視界範囲外であっても反撃できる。

これは、[11. 2] の例外となります。

[11.15] 同盟国の部隊を攻撃することはできない。

マップの設定で同盟国となっている国の部隊に攻撃を加えることはできません。

12. 搭載と輸送

■輸送の必要性

広大な戦場で、迅速な派兵は電撃的な作戦の遂行と共に、占領や拠点制圧において大きな力となり、それを実行するには足の遅い部隊を輸送して目的地点まで運ぶことが必要となります。その代表的な例は空艇部隊のようなパラシュート降下部隊が挙げられます。空艇部隊を輸送機で輸送し、目標地点で降下させ強襲します。空艇部隊以外でも輸送の必要な局面があるものです。そんな時に輸送能力のある部隊を配置して輸送作戦をおこないましょう。

■搭載識別

以下の兵器は輸送能力のある兵器に搭載されます。兵器データ（P.160「4-2．小隊情報」参照）中のアルファベットの搭載識別記号の表示状態で、どの兵器が搭載できるかが分ります。また、搭載できる小隊数も表示しています。

N…艦載機
V…ＶＴＯＬ機（垂直離着陸機）
H…ヘリ
G…地上部隊
I…兵員
L…空艇降下のできる軽車両

■輸送中の戦闘と損害

部隊を輸送中、敵と遭遇し交戦する場合も有り得ます。この場合の戦闘できるのは輸送部隊のみで、輸送されている部隊はどんな強力な部隊といえども戦闘に参加することはできません。また、この戦闘によって輸送部隊に損害がでた場合は、被害の割合にしたがって、輸送されている部隊は小隊単位で損害が生じます。

■輸送の実際

軍事メニューの中の「占領輸送」と「部隊輸送」はともに輸送作戦です。

輸送作戦をおこなうには、当然ながら輸送される部隊、またそれを運ぶ輸送能力のある部隊を配置指定しておく必要があります。この2つの部隊があり、輸送する部隊に輸送作戦を設定します。こうしておけば、輸送される部隊は自分を運んでくれる部隊を探し、輸送部隊は配置された位置で輸送を必要としている部隊を待ちます。

■操作手順

①輸送部隊を搭載する場所へ移動させる。

輸送部隊が搭載をおこなう場所は「搭載行動基準」に従ってコンピュータが決定します。どのような基準で決定されるかは、ルール [12. 2] を参照してください。もし、コンピュータが決めたポイントが気にいらない場合は、搭載行動の右側に表示されている目標表示部を選択して、新しい目標地点を指定します。

②被輸送部隊を輸送部隊に搭載させる。

輸送部隊が搭載目標地点に到着したら、被輸送部隊の搭載が開始されます。輸送部隊から16ヘックス以内に搭載待機状態の被輸送部隊がいれば、その部隊は自動的に輸送部隊に向って移動を開始します。(もちろん、輸送部隊に乗れる部隊の場合ですが)それ以外の部隊を搭載させたい場合は、「移動行動」の目標表示部を選択し、輸送部隊を目標に指定します。

③輸送部隊が目的地点へ移動する。

被輸送部隊が輸送部隊と同じヘックスに到達すると、被輸送部隊は輸送部隊に搭載されます。もし、その輸送部隊がまだ他の部隊を搭載できる場合、50カウントだけ待って移動を開始します。それ以上搭載できない場合は、その時点で移動を開始します。

④被輸送部隊を目的地点で降ろす。

輸送部隊がどの地点に被輸送部隊を降ろすかは、輸送部隊の「移動行動基準」に従ってコンピュータが決定します。(艦船と艦載機・ヘリの場合は例外となります。ルール [11.10] 参照) 移動基準については、P.100「移動行動」を参照してください。もし、コンピュータが決定した目標地点を変更したい場合は、移動行動の目標表示部を選択し、新たな目標地点を指定します。その際、部隊を降ろすことのできる地形であるかどうかに注意してください。輸送部隊が目標地点に到達すると、そこで被輸送部隊が降ろされ、輸送が完了します。

■ルール

[12.1] 輸送とは、輸送部隊が他の部隊を搭載して目的地まで運ぶ行動である。

つまり、輸送は次の4つの段階に分けられます。

①輸送部隊が被輸送部隊を搭載する場所へ移動する。

②被輸送部隊が輸送部隊に乗り込む。

③輸送部隊が目的地点へ移動する。

④被輸送部隊を目的地点で降ろす。

[12.2] 輸送部隊の輸送行動は、基本的に「作戦命令」の「搭載行動基準」と「移動行動基準」に従っておこなわれる。

「搭載行動」は、輸送部隊がどこで部隊を乗せるかの基準です。搭載行動の基準には「遠距離」「中距離」「近距離」「行わない」の4つがあります。これは、現在位置からどのくらい遠くまで部隊を乗せに行くかという基準です。この地点は搭載待機中になっている部隊の周辺を優先しますが、ちょうどいい場所がない場合には、行動基準の範囲で搭載可能な場所を任意に選びます。(そこに被輸送部隊が到達できるかどうかに関係なく)

搭載がおこなわれた輸送部隊は、「移動行動」に従って部隊を運ぶ移動目標地点を探します。移動行動については、P.100「移動行動」を参照してください。

[12.3] 搭載能力を持つ兵器は、他の兵器を搭載して輸送することができる。

兵器の中には搭載能力を持って、他の兵器を輸送する能力を持ったものがあります。この兵器を含む部隊を輸送部隊と呼びます。どの兵器が輸送できるかは、兵器データの搭載識別をみればわかります。兵器の詳細なデータは、P.160「4-2. 小隊情報」を参照してください。

[12.4] 輸送の単位は小隊である。

輸送可能な兵器は1機ごとに何小隊の部隊を輸送することができるかが設定されています。例えば、2小隊輸送できる輸送機2機で編成される1小隊は、4小隊まで輸送できることになります。つまり、被輸送部隊は輸送時には小隊単位で処理されます。1小隊の中に何機いようと、輸送できる量に影響はありません。

[12.5] 輸送可能な小隊数の範囲であっても、1つの輸送部隊に搭載できる被輸送部隊は4つまでである。

輸送できる小隊数の範囲であっても、搭載できる部隊数は4部隊までです。つまり、被輸送部隊が何小隊であるかに関係なく4部隊までしか搭載できないということです。

[12.6] 輸送部隊は、搭載地点で部隊を搭載する。

搭載行動を設定しておくと、輸送部隊は部隊を搭載したい地点へ移動し、その地点で待機状態になります。被輸送部隊は、待機状態になっている輸送部隊を見つけると、輸送部隊に乗ります。搭載をおこなった輸送部隊は、50カウント後に移動目標に向って移動を開始します。

[12.7] 部隊を搭載した輸送部隊は、基本的には移動地点で部隊を降ろす。

部隊を搭載した輸送部隊は、目標表示部に設定されている目標に移動し、目標に到達したら被輸送部隊を降ろします。ただし、艦船に搭載された艦載機・ヘリだけは例外です。(ルール [12.10] 参照)

[12.8] 輸送部隊が戦闘によって損害を受けた場合、被輸送部隊も損害を受ける。

輸送部隊が戦闘などによって被害を受けた場合、その被害の割合に従って、被輸送部隊も損害を受けます。この場合も小隊単位で計算されます。

[12.9] 搭載された被輸送部隊は、その時点で自動的に補給される。

この場合、通常の補給と同じ20カウントが補給に費やされます。その間は輸送部隊から降りることはできません。

[12.10] 艦船に搭載した艦載機・ヘリは、補給行動をおこなったのち自動的に放出される。

輸送では、輸送部隊が移動行動の目標地点に到着してから被輸送部隊を降ろしますが、この組み合わせのときのみ例外となります。

13. 移動行動

■移動行動とは？

移動行動は、他の行動をおこなう予定のない時に、とりあえず目的が見つかりそうな場所に向って移動させる行動です。注意しなければならないのは、「移動行動」と、戦闘行動や占領行動のために設定された目標に向って動く「移動」とは違うということです。他の行動は、最終的に目的を果たす前段階として移動してるのに対し、移動行動は、まさに移動そのものが目的だからです。

■移動行動の基準

移動行動には次のような基準があります。これらは他の行動基準ほど明確なものではありません。これは、移動行動が、目的をみつけるために、とりあえず移動するといった概念のものだからです。

侵攻移動　敵のいる方向に移動します。
国防移動　自国の建物の周辺に移動します。
建物移動　他国の建物の多い場所周辺に移動します。
首都移動　自国の首都に移動します。
偵察移動　視界範囲内に入っていない地点の方向へ移動します。
不定移動　移動行動としては移動はおこないません。次の「行わない」と違う点は、「不定」の場合、他の行動基準には影響を与えないということです。
行わない　その場をまったく動かなくなります。移動の行動基準を「行わない」にした場合のみ、他の行動基準も次のように影響を受けます。（これは行動基準の特例です。）

［補給行動］
その場を動かずに補給できる場合を除いて、どのような基準を設定していても、補給をおこないません。

［占領行動］
その場を占領できる場合を除いて、おこないません。

[戦闘行動と索敵範囲]

その場を動かず、射程内に敵が入ってきた場合のみ戦闘をおこないます。ただし、戦闘目標は索敵範囲の設定に従って目標を探します。ですから、あまり長い距離を設定していると、射程に関係なく戦闘目標としてしまいます。戦闘目標は基本的に相手が消滅するか、索敵範囲から出るまで変更されませんから、他の部隊が射程内に入ってきた場合に攻撃しない可能性が出てきます。特別な事情がないかぎり、移動行動を「行わない」に設定している場合は、索敵範囲は「近距離」にしていた方がよいでしょう。

■ルール

[13.1]「移動行動」と他の行動の「行動」とは内容が異なる

移動行動は、他の行動がすべて目標を見つけられなかった場合に、最後に実行される行動です。ですから、「戦闘」や「占領」といった他の行動中に移動している場合は、移動行動とは呼びません。

[13.2] 移動行動の目標地点が見つからない場合、その部隊は搭乗待機状態となる

移動行動の基準値によって移動目標を探し、それに該当する場所がなかった場合、その部隊は「搭乗待機状態」となります。これは、自らの力では基準に見合った場所に移動できず、輸送部隊の助けを必要としていることを表しています。ただし、この状態になったからといって、必ず輸送されるわけではありません。

[13.3] 搭乗待機状態の部隊でなくても、移動行動の手段として、輸送部隊を使用することがある

その輸送部隊を使用した方が速く目標に到達できたり、途中で補給しないで済むといった利点を考えて、搭載待機状態でない部隊でも、輸送部隊を使用することがあります。

14. 地形

■地形の種類

マップを構成する地形は、様々な影響を部隊に与えます。部隊の移動に必要な移動カウントは地形によって異なり、部隊の移動方法（車輪、キャタピラ、飛行など）によって進入が制限されたりするなど、実際の地形と同じような特性を示します。また、地形によって定められた地形防御率は、そこにいる部隊の防御力にプラス修正という恩恵を与えてくれます。（もちろん防御率０の場合はその限りではありませんが。）

地形には大別すると２種類になります。ひとつは建物。建物はそのすべてが軍事行動の対象となり、どの国も占領して我が物にしたいと思っているわけです。建物を手に入れると、補給、収入、工業力など特定の条件のもと有利な効果を得られます。

そしてもうひとつは、単純に地形を表現した物です。いろんな状態の地形があり、進行の妨げにもなれば、盾にもなり、そのマップ上の配置はデザイナーが考えぬいた効果的な物です。

■建物

	首都	地形防御/50	補給/車両	部隊編成/車両
	１国に付き１ヵ所設定してある最重要拠点です。占領または破壊された国は負けになります。軍事費、工業力を得られます。収入金額は規模の30倍です。			

	都市	地形防御/20	補給/車両	部隊編成/×
	軍事費を得られる場所です。収入金額は都市の規模の30倍。			

	工場	地形防御/15	補給/×	部隊編成/×
	兵器の生産指定に必要な工業力を得られます。生産指定できる工場数は所有工場の数に比例しています。			

	製油所	地形防御/15	補給/×	部隊編成/×
	部隊に必要な燃料はこの製油所から供給されます。供給量は規模の100倍です。			

	空港	地形防御/15	補給/航空機、ヘリ	部隊編成/航空機、ヘリ
	航空機、ヘリの編成、補給をおこなうのはここです。全体的に数が少なく、戦略拠点となることはまちがいありません。			

	港	地形防御/15	補給/艦船	部隊編成/艦船
	艦船はここを母港、補給港として行動します。空港と同様、数の少ない建物です。			

	基地	地形防御/30	補給/車両	部隊編成/車両
	地形防御は建物の中では首都に次いで２番目の高さです。補給や部隊編成の拠点になることでしょう。			

	レーダー基地	地形防御/30	補給/ヘリ	部隊編成/ヘリ
	地形防御では前出の基地と同じく高い数値を誇ります。補給や部隊編成の拠点になるでしょう。			

■地形

	陣地	地形防御/25
	地形防御効果の高い場所で、トーチカとしての働きをします。	

	道路	地形防御/0
	この道路は、移動のための燃料消費量は少なくてすみ地上部隊は最高速度で移動できます。反面、防御効果はまったく期待できません。	

	橋	地形防御/0
	橋は道路とまったく同じ条件を持っています。艦船、潜水艦は進入できます。	

	平地	地形防御/5
	道路とほぼ同じ地形的条件を備えています。ほとんどの地上部隊は道路と同じ条件で移動できます。地形防御の効果は微々たる物です。	

	荒地	地形防御/15
	平地より荒れている場所です。地上部隊の移動の条件は悪く燃料を多く消費していしまいます。	

	砂漠	地形防御/10
	地上部隊の移動では、荒地より燃料の消費は少なくてすみます。ただし、防御効果は荒地より期待できない物です。	

	森林	地形防御/35
	地上部隊の移動では燃料をかなり消費してしまいます。ただし、防御効果の高さは有効に利用すべきでしょう。	

	浅瀬	地形防御/0
	浅い海です。潜水艦、地上部隊の一部は進入できません。揚陸艦や輸送艦に搭載した地上部隊をここで降ろすことができます。	

	川	地形防御/0
	進入できない地上部隊もあり、たとえ進入できたとしても燃料消費量は高くなってしまいます。	

	海	地形防御/0
	当然ながら地上部隊はすべて進入できません。	

	湿地帯	地形防御/0
	地上部隊にとってはやっかいな場所です。燃料の消費量は高く、防御効果もあまりありません。	

	山岳	地形防御/60
	兵員と航空機だけが進入できる場所で、最も高い地形防御効果を発揮しています。	

	丘陵	地形防御/30
	一部の地上部隊は進入できません。防御効果は高いようです。	

	氷原	地形防御/10
	艦船は進入できません。	

■破壊建物

爆撃によって破壊された建物は、その機能を失っていて、ある程度時間が経たないと元に戻りません。破壊状態にある地形は総じて移動する際の燃料が多く必要になります。しかし、防御効果は高くなることが特徴です。

◆破壊された首都は元に修復されることはありません。その他の破壊建物は規模が回復すると中立の建物になります。

	破壊首都 地形防御/0		破壊空港 地形防御/15
	破壊都市 地形防御/30		破壊港 地形防御/20
	破壊工場 地形防御/20		破壊基地 地形防御/20
	破壊製油所 地形防御/20		破壊レーダー基地 地形防御/20

■ルール

[14.1] 地形は戦闘時の命中率を低下させる。これを地形防御率と呼ぶ。

地形は戦闘時の命中率を低下させる効果があります。これを地形防御率と呼びます。地形防御率は地形の種類によって異なります。地形ごとの地形防御率は初期メニュー、ゲームメニューの［基本表］の中の［地形防御率］で確認できます。また、地形防御率が戦闘でどのように計算されるかは、P.86「ルール」を参照してください。

[14.2] 建物地形には規模と守備隊数がある。

地形の中で、首都、都市、工場、製油所、空港、港、前線基地、レーダー基地の8つは特別に「建物地形」（もしくは単に「建物」）と呼ばれます。建物地形には、他の地形と違って規模と守備隊数という数値が設定されています。

[14.3] 自国の都市と首都からは毎ターン軍事費が得られる。

自国の都市と首都からは毎ターンの始めに1つの首都・都市に付き規模×30の軍事費を得ることができます。軍事費は、部隊の配置と、補給の際消費されます。（P.63「配置指定」P.82補給行動「ルール」参照）

[14.4] 自国の製油所からは毎ターン油が得られる。

自国の製油所からは、毎ターンのはじめに1つの製油所に付き規模×20の油を得ることができます。油は補給の際消費されます。

[14.5] 自国の首都、基地、空港、港、レーダー基地では、部隊の補給・補充・配置ができる。

[14.6] 工場では兵器を生産することができる。

逆にいうと、兵器を生産指定するには、必ず工場が必要です。詳しくはP.58「生産」を参照してください。

－３章　リファレンス編－

1．初期メニュー

●初期メニューの内容（下は対応ファンクションキー）

[ロード]	[イメージ]	[設　定]	[サイズ]	[ツール]
[f・1]	[f・2]	[f・3]	[f・4]	[f・5]
[編　集]	[基本表]	[環　境]	[終　了]	[開　始]
[f・6]	[f・7]	[f・8]	[f・9]	[f・10]

1－1．ロード――――――――――[f・1]

ゲームディスク3（大戦略Ⅲパワーアップキットでは大戦略Ⅲのゲームディスク2）からのマップデータの読み込み、ユーザーディスクからのゲームデータの読み込みをおこないます。ゲームを開始する時はマップの入ったディスクを、ゲームの途中経過を記録したゲームデータを読み込む場合はユーザーディスクをそれぞれドライブB(2)にセットします。

◆増設したドライブも使用できます。

①［ロード］を選択します。
②サブメニューに［ロード］と表示されますのでこれを選択します。
③ドライブ選択メニューが表示されます。読み込みたいデータの入っているディスクドライブを選択します。
④データの一覧が画面に表示されます。
⑤目的のデータにカーソルを合せ選択してください。選んだデータが読み込まれ、初期画面に戻ります。

図・データの一覧［ロード］

マップの読み込み　Drive B

No	Type	Map Name	Comment	Save Date&Time
1	MAP	Island Real	Island Campaign ++ (Real)	89/05/31 16:43
2	MAP	BASIC 4	ﾆｭｳﾓﾝﾖｳ ﾉ ﾏｯﾌﾟ ﾃﾞｽ	89/05/31 16:45
3	MAP	NATO vs WPO 2	WORLD WAR 3　199X	89/05/31 16:46
4	MAP	YAMATO・1997	ｻｲｱｸﾉﾊﾞｱｲ､ﾆｯﾎﾟﾝﾊﾁﾝﾎﾞﾂｽﾙ!	89/05/31 16:48
5	MAP	STRONG TREATY	ﾘｮｳﾄﾞｦﾋﾛｹﾞﾂﾂ､GREENｺｸｦﾏﾓﾚ.	01/06/03 11:37
6	MAP	beyond	1999.Africa	01/06/03 11:35
7	MAP	PACIFIC CONQUEST	ﾊﾀｼﾃ ﾀｲﾍｲﾖｳﾉｳﾐｦ ｾｲﾊｽﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾙｶ!	89/05/31 16:51
8	MAP	ｾﾄﾅｲｶｲｳｫｰｽﾞ 1989	ｿｳｾﾞﾂ! ﾋﾛｼﾏ,ｵｶﾔﾏｿｳﾀﾞﾂｾﾝ.ｾﾄｳﾁｦ ﾜｶﾞﾃﾆ	89/05/31 16:52
9	MAP	Self Defense	ﾎﾝﾄﾞ ﾎﾞｳｴｲｾﾝ S・D・F vs U・S・S・R	89/05/31 16:53
10	MAP	RED　BEAR　3	ﾎｯｶｲﾄﾞｳ ﾎﾞｳｴｲｾﾝ　ﾀｲ3ﾀﾞﾝ	89/05/31 16:54

1－2．イメージ――――――――[f・2]

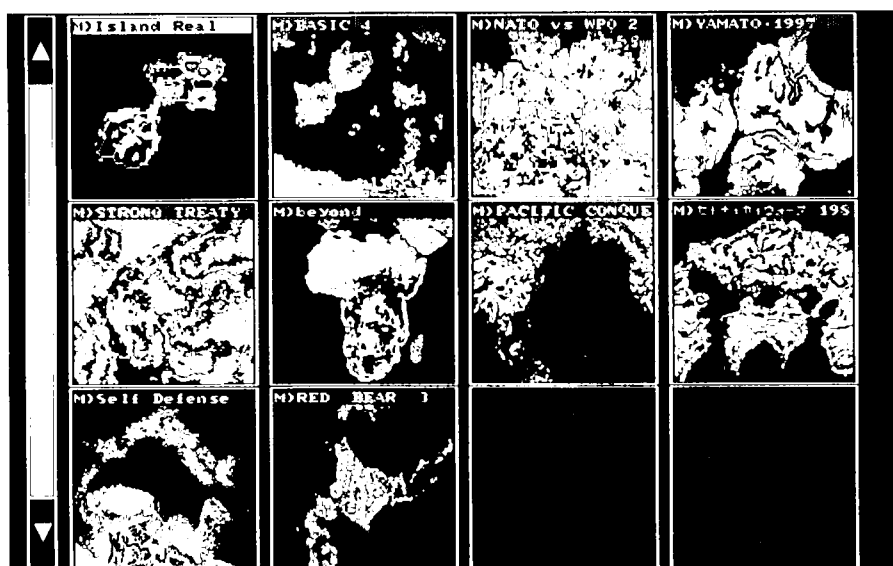
前項のロードと同様、マップデータの読み込みをおこないます。イメージによる読み込みは、マップの全景を確認できる方法です。

①［イメージ］を選択します。

②サブメニューに［イメージ］と表示されますのでこれを選択します。

③ドライブ選択メニューが表示されます。読み込みたいデータの入っているドライブを選択します。

④データの一覧が表示されます。

⑤目的のマップ名表示部にカーソルを合せ選択してください。

図・データの一覧［イメージ］

1－3．初期設定 ———————— [f・3]

初期設定は、各マップデータに設定されているゲーム参加国の初期条件です。この設定でゲーム開始時の参加国の状態、条件を設定しています。マップそのもののデザインと共にこの内容もマップデザインの一部として設定されています。設定を変更することで多少条件を変えてゲームを開始することができます。

この初期設定画面はメニュー画面になっています。カーソルの移動する範囲で変更することができます。

①［設定］を選択します。
②サブメニューで［初期設定］と表示されますのでこれを選択します。
③初期設定画面が表示されます。初期設定はつぎの項目を変更できます。

【初期設定】				（ゲームデータ）
国名	BLUE	RED	GREEN	YELLOW
軍事費	0	14360	0	0
保有燃料	2450	2300	0	0
指揮官	人間	コンピュータ	不参加	不参加
同盟	B・・・	・R・・	・・・・	・・・・
生産型	アメリカ	ソビエト		
兵器/在庫	60 / 464	60 / 150	0 / 0	0 / 0
現在状態	健在	健在	不参加	不参加
司令/都市	1 / 13	1 / 7	0 / 0	0 / 0
工場/製油	6 / 3	7 / 2	0 / 0	0 / 0
空港/港	4 / 2	5 / 2	0 / 0	0 / 0
基地/防空	4 / 3	7 / 5	0 / 0	0 / 0

図・初期設定

●国名

初期状態では参加国の国名を便宜上、色で分けています。この色は国のシンボルカラーで、所有する建物、部隊はそれぞれの色で分けられています。
国名を変更したければ、この項目を選択します。文字入力画面が表示され8文字以内で国名を入力できます。

●軍事費（マップデータのみ変更できます）

数値入力画面が表示され、自由に数値の設定がおこなえます。

●保有燃料（マップデータのみ変更できます）

数値入力画面が表示され、自由に数値の設定がおこなえます。

●指揮官

「人間」「コンピュータ」「不参加」のいずれかに設定してあります。マップデータの初期値での設定は、マップ全体のゲームバランスを考慮して決められています。通常はこの設定は変更しないで遊んでください。

変更したい場合、この項目を選択すると選択メニューが表示されますので、「人間」「コンピュータ」「不参加」のいずれかを選択してください。ただし、ユーザーディスクに保存したゲームデータで、「人間」「コンピュータ」に設定している国を「不参加」に設定することはできません。

●同盟（マップデータのみ変更できます）

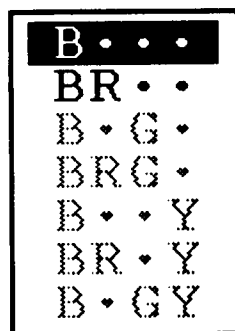
参加国の中で同盟国の設定がなされている場合は、その国の色の頭文字と同盟国に設定されている国の色の頭文字が表示されます。

同盟国を設定したい場合はつぎの操作をおこなってください。

①［初期設定］画面から［同盟］を選択します。

②同盟選択メニューが表示されます。ここで選択できる同盟組み合わせは白文字で表示されたものを設定できます。ただし、つぎのような同盟はルール上禁止されています。

1．すべての参加国を同じ同盟に設定すること。
（敵がいなくなりゲームが成立しません。）

2．1つの国が2つの同盟のどちらにも加わること。
（同盟関係は、はっきり区別する必要があります。）

図・同盟選択メニュー

表示される組み合わせの内、自国のシンボルカラーの頭文字1文字が表示されている項目は同盟をしない場合に選んでください。

③選択した同盟設定の内容に合わせて、同盟の設定が変更されます。

●生産型（マップデータのみ変更できます）

生産できる兵器の種類を決めます。

マップデータの初期値での設定は、マップ全体のゲームバランスを考慮して決められています。通常はこの設定は変更しないで遊んでください。

変更する場合の手順は以下の通りです。

①［初期設定］画面から［生産型］を選択します。

②表示される生産型一覧から設定したい生産型を選びます。（生産型一覧に、ユーザーの編集した生産型を登録する方法はP.120「1－6．編集」の生産型編集をお読みください）

図・生産型一覧

③画面は［初期設定］に戻り、生産型の項目は変更されています。

●兵器／在庫

「兵器」は「生産型」によって決まる登場兵器の種類です。すべての兵器はゲームを開始してから生産をおこないます。ここで在庫を設定すると、兵器の在庫がゲーム開始時点ですでにある状態になります。

マップデータの初期値での設定は、マップ全体のゲームバランスを考慮して決められています。通常はこの設定は変更しないで遊んでください。

変更する場合の手順は以下の通りです。

①［初期設定］画面から［兵器／在庫］を選択します。
②すでに設定してある生産型の兵器一覧が表示されますので、在庫数を設定したい兵器を選択します。

No	兵器名	機数
1	F-14	184
2	F-16	0
3	F-15	0
4	F-117	0
5	F-4	0
6	F/A-18	0
7	F-111	0
8	A-10	0

図・生産型兵器一覧

③つぎに数値入力画面が表示されますので、必要な在庫数を設定してください。各兵器の在庫数の上限は250機です。
④兵器一覧の中の選択した兵器の機数の項目に在庫数が設定されました。他の兵器も在庫が必要であれば②③の操作を繰り返します。設定が終ったなら、キーボードでは［ESC］キーを押して、マウスでは右クリックして［初期設定］画面に戻ります。

●現在状態（変更できません）

参加国の状態を表示します。ゲームに参加している国ならば、この段階では“健在”と表示されています。ゲームの進行によって負けてしまった国は“他国占領”と表示されます。ゲームに参加していない国は“不参加”と表示されます。

●建物数（変更できません）

マップ上の建物の数を表示します。建物の数で国の収入、工業力、保有燃料が決定されますので参加国の設定内容を確認してください。

1－4．サイズ──────────[f・4]

マップの表示サイズを変更します。

１５×１５
３０×３０
６０×６２
フルマップ

このサイズ選択メニューから表示させたいサイズを選択します。サイズを選択すると表示サイズが変更されます。

1－5．ツール―――――――――［f・5］

ユーザーディスクのゲームデータに関する操作をおこないます。

データコピー データ消去

●データコピー

ユーザーディスクのゲームデータを別のユーザーディスクにコピーします。

①メニューから「データコピー」を選択します。コピーしたいデータの入ったディスクをセットするドライブを選択するメニューが表示されます。

②ドライブA(1)のゲームディスク1を抜き取り、コピーしたいデータの入ったディスクをセットします。このドライブA(1)からデータをコピーしますのでドライブ選択メニューは“A”を選びます。

③つぎにコピー先のディスクを選択するメニューが表示されます。ドライブB(2)のユーザーディスクを抜き取り、コピー先のディスクをセットします。ドライブ選択メニューは“B”を選びます。

④コピー元のデータの一覧が表示されます。コピーの方法は2通りあり、一部のデータだけを選んでコピーする方法と、すべてのデータのコピーする方法があります。一部のデータを選ぶ場合は目的のデータを選択し、［実行］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・2］キーを押します。
すべてのデータをコピーする場合は［全複写］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・1］を押します。

⑤コピー作業を終了すると、終了を知らせるメッセージが表示されます。キーボードでは［ESC］キーを、マウスでは右クリックします。初期画面に戻りますので、ゲームディスク1、ユーザーディスクを元の状態に戻してください。

◆コピーされたゲームデータの中に、ユーザーの作成した作戦命令がある場合、コピーしたユーザーディスクでは、命令の設定内容が変ってしまうこともありますので注意してください。

●データ消去

ユーザーディスクの中の不要となったゲームデータを消去します。

①メニューから「データ消去」を選択します。

②消去するデータの入ったディスクをセットしたドライブを選択するメニューが表示されます。消去したいデータの入ったディスクをドライブにセットして、そのドライブをメニューから選びます。

③データの一覧が表示されます。消去方法は2通りあり、一部のデータだけを選んで消去する方法と、すべてのデータを消去する方法があります。一部のデータを選ぶ場合は目的のデータを選択し、[実行] を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・2］キーを押します。
すべてのデータを消去する場合は［全消去］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・1］キーを押します。

④消去作業を終了すると、終了を知らせるメッセージが表示されます。キーボードでは［ESC］キーをマウスでは右クリックします。初期画面に戻りますので、ゲームディスク1、ユーザーディスクを元の状態に戻してください。

1－6．編集 ―――――――――――――――――― [f・6]

生産型作成 作戦命令作成 部隊名登録

●生産型作成

「大戦略Ⅲ'90」では、最初から12ヵ国の生産型が設定されています。ここに登場する兵器数は252種類で、「生産型作成」ではその兵器を選んで新しい生産型を作成することができます。ここで作成した生産型は12の生産型と同じように登録でき、初期設定で設定します。

編集の手順は以下の通りです。

①［編集］を選択します。
②サブメニューから［生産型作成］を選択します。
③生産型選択メニューが表示されます。1～12までのどれかの項目を選択し、編集作業を開始します。
新しく12の生産型を登録できます。

生産型選択					
1 [illegible]	0	2 ユーザー	0	3 ユーザー	0
4 ユーザー	0	5 ユーザー	0	6 ユーザー	0
7 ユーザー	0	8 ユーザー	0	9 ユーザー	0
10 ユーザー	0	11 ユーザー	0	12 ユーザー	0

図・生産型選択メニュー

④右に表示される兵器一覧にカーソルを移動し、選択した兵器の項目を選択します。選択した兵器は生産型作成表にピックアップされます。
この繰り返しで必要な数（最大60種類まで）の兵器を選択して生産型を編集します。
表にピックアップされた兵器を選択すると表中から消去されます。

生産型作成

生産型名

Type	兵器名
FIN	F-14
FI-	MiG-25
FI-	MiG-31
FI-	Su-21
FF-	ﾌｨﾝﾊﾞｯｸB
FF-	ﾐﾗｰｼﾞｭ3
FF-	ﾐﾗｰｼﾞｭF1
FF-	ﾐﾗｰｼﾞｭ20
FFN	ﾗﾌｧｰﾙ
FF-	ｸﾌｨﾙ
FF-	FSX
FF-	ﾋﾞｹﾞﾝ
FF-	ﾄﾞﾗｹﾝ
FF-	ｸﾞﾘﾍﾟﾝ
FF-	F-16

図・生産型作成表　　　　　・兵器一覧

◆各兵器の詳細なデータを確認できます。
キーボードでは、目的の兵器にカーソルを合わせ［HELP］キーを押します。マウスでは、兵器の分類記号（Typeの項目）を選択します。

⑤最後に生産型の名称を入力します。生産型作成表の上部、生産型名の“ユーザー”と表示された部分にカーソルを合わせてキーボードでは⏎キーをマウスでは左クリックします。画面は文字入力状態になりますので8文字以内で名称を決定してください。
文字入力状態ではキーボードでしか入力できません。⏎キーを押すと通常の入力状態に戻ります。

⑥キーボードでは［ESC］キー、マウスでは右クリックすると、生産型の保存の実行、中止を選択するメニューが表示されます。保存する場合は［実行］を、中止して再度編集作業をおこないたい場合は［中止］を選びます。
編集画面に入ると、保存しないと初期画面へは戻れませんので、編集作業自体を中断したい場合でもとりあえず保存をしてください。［実行］を選択すればユーザーディスクに編集内容は保存されます。

●作戦命令作成

ユーザーオリジナルの作戦命令を作成します。ここで作成した作戦命令は軍事メニュー内に表示されます。
①［編集］を選択します。
②サブメニューから［作戦命令作成］を選択します。作戦命令作成メニューが表示されます。

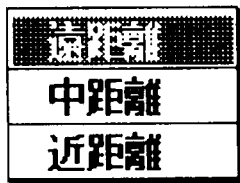
作戦命令作成		
ユーザー用	ユーザー用	ユーザー用
ユーザー用	ユーザー用	ユーザー用
ユーザー用	ユーザー用	ユーザー用

図・行動基準設定メニュー

③［ユーザー用］と表示された項目に関してユーザーが作戦命令を作成できます。この項目選択すると行動基準設定メニューが表示されます。
作戦命令を構成する行動基準のひとつひとつを設定して、必要な作戦命令を作成します。

ユーザー用
索敵 遠距離
補給 積極的
占領 近距離
戦闘 消極的
搭載 遠距離
移動 行わない

図・行動基準設定メニュー

作戦命令は、索敵、補給、占領、戦闘、搭載、移動といった６種類の行動基準から成立っています。これらの設定項目はさらにいくつかの項目に分れますので、これを設定して作戦命令を作成します。
作戦命令作成メニューの中から、行動基準を選択すると、さらに細かい選択メニューが表示されます。必要な内容を選択してください。

・例/索敵の設定項目

④作戦命令の名称を設定するには、メニュー上部の“ユーザー用”と表示された部分にカーソルを合せキーボードでは⏎キーを、マウスでは左クリックします。画面は文字入力状態になります。６文字以内で名称を設定してください。文字入力状態ではキーボードでしか入力できません。⏎キーを押すと通常の入力状態に戻ります。
⑤キーボードでは［ESC］を押すか、マウスでは右クリックすると作業が終了します。
◆作戦命令に関しては、第２章 P.72「7．作戦命令」をお読みください。

●部隊名登録

部隊名は部隊を編成すると、機数の一番多い小隊（機数がすべて同じなら隊列の最前列の部隊）の兵器種類に対応した部隊名が自動的に付けられます。しかし、実際の部隊編成とそぐわないケースもあるでしょう。また、整理や個人の演出効果から部隊名に工夫が欲しい場合は、この部隊名登録で新たに部隊名を作って登録しておき、ゲーム開始後、部隊名変更をおこない、登録しておいた部隊名を目的の部隊に付けることができます。登録できる部隊名は18までです。

①［部隊名登録］を選択します。

②登録メニューが表示されますので、空いている項目を選択します。

③文字入力状態になりますので、8文字以内で文字を入力してください。

④キーボード⏎キーを押すと部隊名が登録されます。後は、ゲームを開始した後で部隊を選択し、部隊名を選択して部隊名変更をおこないます。初期画面に戻るにはキーボードでは［ESC］キーを押して、マウスでは右クリックします。

1－7．基本表 ―――――――― ［f・7］

ゲームデータを構成する各種データの内容を確認できます。

メニューから項目を選択すると、各画面が表示されます。キーボードでは［ESC］キーを押し、マウスでは右クリックすると元の画面に戻ります。

地形種類
兵器種類
部隊種類
地形防御率

●地形種類

マップを構成する地形の内容を表示します。この画面では、地形のグラフィックと名称を確認できる他、建物に関しては高度別の視界範囲の数値も確認できます。名称の下に表示される数値は左側から高空、低空、地上・海上、海中の順です。

図・地形種類画面

●兵器種類

登場するすべての兵器のデータを表示します。まず、下のような一覧が表示されます。一覧では、兵器タイプ、名称、階層、小隊編成最大機数、耐久数、速度、燃料、搭載できる部隊の種類（搭載能力のない部隊は表示されません）が確認できます。この中から兵器を選択すると、その兵器の詳細なデータが表示されます。表示される情報は、小隊情報とほぼ同じです。（P.160「小隊情報」参照）

No.	種類	兵器名称	階層	数	耐久	速度	燃料	搭載
1	FIN	F 14 トムキャット	[illegible]	4	1	4	500	--
2	FI-	MiG－25	高空	4	1	3	400	-------
3	FI-	MiG－31	高空	4	1	4	400	-------
4	FI-	Su－21 フラゴン	高空	4	1	4	400	-------
5	FF-	フィンバックB	高空	4	1	4	300	-------
6	FF-	ミラージュ3	高空	4	1	4	400	-------
7	FF-	ミラージュF1	高空	4	1	4	500	-------
8	FF-	ミラージュ2000	高空	4	1	4	400	-------
9	FFN	ラファール	高空	4	1	4	500	-------
10	FF-	クフィル	高空	4	1	4	400	-------
11	FF-	FSX	高空	4	1	4	500	-------
12	FF-	ビゲン	高空	4	1	4	400	-------
13	FF-	ドラケン	高空	4	1	4	500	-------
14	FF-	グリペン	高空	4	1	4	400	-------
15	FF-	F－16 F.ファルコン	高空	4	1	4	500	-------
16	FF-	F－15 イーグル	高空	4	1	4	700	-------
17	FF-	F－117	高空	4	1	6	300	-------

BC- カラ　巡洋艦　Fレベル

	高空	低空	地海	海中
視界	10	6	6	1
防御率	15%	20%	30%	20%

搭載識別　H　1小隊

編成数 1　耐久数 14　生産カウント 500　燃料 17500　配置価格 11000

移動カウント　// // // // // // // 20 // 20 30 // // //

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	射数	カウント	P1	P2	P3	P4
SS-N-14	3	0%	0%	0%	0%	0%	60%	0%	1	35	8	0	0	0
53VA	1	0%	0%	0%	0%	60%	60%	0%	4	10	10	0	0	0
ダッコー	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	1	20	40	0	0	0
3インチホウ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	15%	4	10	40	0	0	0
ナシ	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	0
燃料タンク											0	0	0	0
対ミサイル防御率											20	0	0	0
スピード変化											0	0	0	0

●部隊種類

部隊を編成するときに部隊名と部隊のシルエットが表示されます。この内容を確認します。

●地形防御率

地形にはそれぞれ、攻撃の際にそこにいる部隊を守ってくれる基本的な防御力が設定されています。これは地形防御率としてあらわされています。この表では地形ごとの防御率を確認できます。

1－8．環境 ―――――――――――――――――― [f・8]

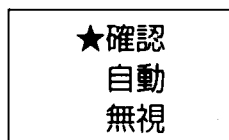
ゲーム中の操作環境に関する設定をおこないます。以下の内容に関して設定の変更をおこないます。

進行モニタ（確認/自動/無視）
戦闘表示（通常/高速/省略）
操作音（ON/OFF）
操作モード（キーボード/バスマウス/シリアルマウス）
マウス速度（普通/速い/遅い）
地形数値（ON/OFF）

カッコの中が設定項目です。初期状態は最初の項目に設定されていますので、特に必要ならば変更してください。
設定した項目に★印が付きます。項目を設定し直すと［環境］のサブメニューに戻ります。それ以外は［ESC］キーを押してください。（マウスでは右クリック）

●進行モニタ

ゲーム中、部隊の行動で、設定した目標地点に到着したり、目的の行動を終えたりするなどの進行状況を知らせる機能が進行モニタです。通常は“確認”に設定されていて状況を知らせるメッセージが画面に表示されます。ここでプレイヤーが確認の動作として⏎キー（マウスでは左クリック）を押さないとゲームは中断しメッセージは表示されたままになります。

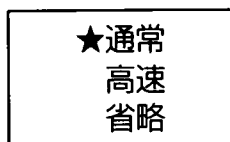
★確認 自動 無視

★印のある項目が設定されている項目です。選択した項目に印が付きます。

設定状態を“自動”にすると“確認”と同様にメッセージが表示されますが、一定時間が経つと、自動的にメッセージは消えます。“無視”ではまったくメッセージは表示されません。

●戦闘表示

ゲーム中、敵との戦闘状態になるとその状況は画面に表示されます。通常のこの状態を“リアルファイト画面”と呼び交戦状況と結果を詳細に表示します。この戦闘表示ではこの“通常”の状態以外の表示方法を選択できます。

ゲーム中盤あたりから部隊が増えて戦闘が随所で起こり、そのすべてを通常の状態で表示すると時間がかかります。これを表示する必要のない場合、戦闘表示を変更すると良いでしょう。表示方法はつぎの３段階に分れます。

★通常
　高速
　省略

１．通常

通常状態のリアルファイト画面です。戦闘状態になると交戦の様子から結果までを表示します。

２．高速

この画面表示にすると交戦状況は表示されず、戦闘結果のみを表示します。

３．省略

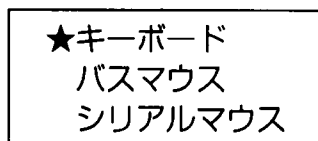
戦闘画面はまったく表示されません。

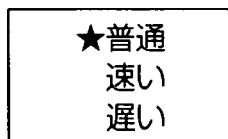
●操作音

ゲーム中の操作音を“ON”“OFF”いずれかに設定します。通常は操作音を鳴らすために“ON”に設定されています。操作音が必要がなければ“OFF”に設定変更してください。

●操作モード

ゲーム中の操作はキーボード、バスマウス、シリアルマウスのいずれかでおこなえます。通常はキーボードで操作するように設定されていますので、マウスで操作をおこなう場合は特に設定してください。

★キーボード
バスマウス
シリアルマウス

●マウス速度

マウスカーソルの移動速度を“普通”“速い”“遅い”の３段階で調節します。通常は“普通”に設定されています。必要があれば変更してください。

●地形数値

15×15のマップ表示時の建物のヘックスの中には、通常、建物の規模と守備隊数をあらわす数値が表示されています。最初は地形数値は［ON］の状態になっており、建物の数値は表示されています。［OFF］に設定すると数値の表示はされません。これにより、画面の表示速度は多少速くなります。

①規模　②守備隊数

１－９．ゲームの終了―――――――［f・9］

ゲームを終了する場合は、初期メニューから［終了］を選択します。メッセージにしたがってゲームディスクおよびユーザーディスクをドライブから抜き取って、電源を切ってください。

1－10．開始 [f・10]

初期画面でのすべての設定を終えたら、この項目を選択します。
初期設定での設定状態に不備がなければゲーム画面が表示されます。

2．ゲームメニュー

ゲームを開始してから、使用するメニューがゲームメニューです。ゲーム進行中はこのメニューは画面には表示されていませんので、メニューが必要なときは、つぎの操作をおこないます。

●キーボード
［ESC］キーを押します。

●マウス
右クリックします。

●ゲームメニューの内容

［環　境］	［サイズ］	［視　界］	［生　産］	［配　置］
［f・1］	［f・2］	［f・3］	［f・4］	［f・5］
［部隊表］	［状況表］	［基本表］	［ツール］	［進　行］
［f・6］	［f・7］	［f・8］	［f・9］	［f・10］

2－1．環境――――――――――［f・1］

ゲームメニューの［環境］は初期メニューの［環境］と同様に操作環境の設定をおこないます。

命令国
進行モニタ
戦闘表示
操作音
マウス速度
地形数値

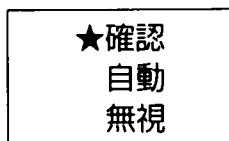
◆［設定］では操作モードの変更はありません。ゲームを開始すると操作モードは変更できませんので注意してください。操作モードの変更は初期メニュー［環境］でおこないます。

●命令国

［命令国］は、初期設定で指揮官を“人間”に設定した国の内で、命令を与える国の変更をおこないます。

●進行モニタ

ゲーム中、部隊の行動で、設定した目標地点に到着したり、目的の行動を終えたりするなどの進行状況を知らせる機能が進行モニタです。通常は“確認”に設定されていて状況を知らせるメッセージが画面に表示されます。ここでプレイヤーが確認の動作として↵キー（マウスでは左クリック）を押さないとゲームは中断しメッセージは表示されたままになります。

★確認
自動
無視

★印のある項目が設定されている項目です。選択した項目に印が付きます。

設定状態を“自動”にすると“確認”と同様にメッセージが表示されますが、一定時間が経つと、自動的にメッセージは消えます。“無視”ではまったくメッセージは表示されません。

●戦闘表示

ゲーム中、敵との戦闘状態になるとその状況は画面に表示されます。通常の状態では交戦状況と結果を詳細に表示します。この戦闘表示ではこの“通常”の状態以外の表示方法を選択できます。

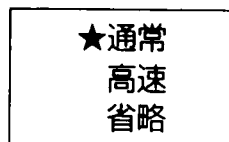
ゲーム中盤あたりから部隊が増えて戦闘が随所で起こり、そのすべてを通常の状態で表示すると時間がかかります。これを表示する必要のない場合、戦闘表示を変更すると良いでしょう。表示方法はつぎの３段階に分れます。

★通常
　高速
　省略

1．通常
通常状態の画面です。戦闘状態になると交戦の様子から結果までを表示します。

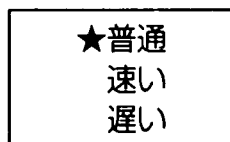
2．高速
この画面表示にすると交戦状況は表示されず、戦闘結果のみを表示します。

3．省略
戦闘画面はまったく表示されません。

●操作音

ゲーム中の操作音を“ON”“OFF”いずれかに設定します。通常は操作音を鳴らすために“ON”に設定されています。操作音が必要がなければ“OFF”に設定変更してください。

●マウス速度（マウスを使用している場合のみ変更できます）

マウスカーソルの移動速度を“普通”“速い”“遅い”の3段階で調節します。通常は“普通”に設定されています。必要があれば変更してください。

★普通
速い
遅い

●地形数値

15×15のマップ表示時の建物のヘックスの中には、通常、建物の規模と守備隊数をあらわす数値が表示されています。通常は地形数値は［ON］の状態で、建物の数値は表示されています。［OFF］に設定すると数値の表示はされません。これにより、画面の表示速度は多少速くなります。

①規模　②守備隊数

2－2．サイズ――――――――――[f・2]

マップの表示サイズを変更します。初期メニューの〔サイズ〕同様、必要に応じてマップの表示サイズの変更をおこないます。

１５×１５
３０×３０
６０×６２
フルマップ

2－3．視界――――――――――[f・3]

画面に表示する視界の高度を設定します。この視界設定はディスプレイに表示する高度の設定で、設定以外の視界でも、索敵はおこなわれています。ですから部隊にとって他の高度の敵部隊が見えていないわけではありません。逆に、視界に入っているように見えても、高度が違えば、敵部隊が見えないこともあります。

◆設定の中の「全表示」とは、視界範囲の表示を特に高度別ではおこなわない、ということです。したがって、表示はおこなわなくても索敵はおこなっています。

高空
低空
地海
海中
全表示

2－4．生産 ―――――――――――――――――――― [f・4]

生産型から生産したい兵器の指定と、その兵器を作る工場の数を設定するのが生産指定です。この生産指定をおこなわないと部隊の編成がおこなえません。部隊を編成したい兵器は必ず生産指定をおこないます。

①［生産］を選択します。
②サブメニューの［生産指定］を選択します。
③ここで生産指定画面が表示されます。これは生産型のすべての兵器の一覧です。

生産指定 BLUE								指定工場数 4				現在の工場数 7			
F－14	154u	4u	150	F-16	0u	4u	130	F-15	0u	4u	140	F-117	0u	4u	160
F-4	0u	4u	120	F/A-18	0u	4u	130	F-111	0u	4u	140	A-10	0u	4u	120
A-4	0u	4u	100	A-6	0u	4u	120	A-7	0u	4u	110	AV8 ハリアー	0u	4u	130
ギャラクシー	0u	2u	180	C-130	0u	2u	140	P-3C	0u	1u	140	S-3	0u	1u	140
E-3A	0u	1u	200	E-2C	0u	1u	200	EF-111	0u	1u	160	EA-6	0u	1u	160
RF/A-18	0u	1u	100	KC-10	0u	2u	140	B-52	0u	2u	200	B-1	0u	2u	200
ヒューイコブラ	0u	6u	46	アパッチ	0u	6u	50	シーキング	0u	6u	44	シーホーク	0u	6u	46
イロコイ	0u	6u	40	UH-60	0u	6u	46	M60A3	0u	8u	28	M1	0u	8u	38
M551	0u	8u	22	LVTP-7	0u	8u	18	ブラッドレイ	200u	8u	20	M901	0u	8u	20
M163	0u	8u	24	M113	0u	8u	12	トラック	0u	8u	6	ジープタイ	0u	8u	6
ホキュウシャ	0u	8u	8	ホ・イ	80u	15u	2	ジュウホヘイ	0u	15u	10	クウテイタイ	0u	15u	14
チャパレル	0u	8u	16	ホーク	0u	8u	30	M109	0u	8u	30	M110	0u	8u	30
MLRS	0u	8u	28	ホワ・イ	0u	8u	14	アイオワ	0u	1u	700	ヴァージニア	0u	1u	600
タイコンデロガ	0u	1u	500	アーレイバーク	0u	1u	400	ペリー	0u	1u	350	ニミッツ	0u	1u	900
ケネディ	0u	1u	800	ワスプ	0u	1u	300	ロスアンジェルス	0u	1u	600	ホキュウカン	0u	1u	200

図・生産指定画面

A兵器シルエット／シルエットを選択するとその兵器の詳細なデータが表示されます。
　キーボードでは［HELP］キーを押します。
B兵器名称
C在庫数
D指定工場数
E最大編成機数／小隊の編成機数で、この数値まで編成できます。
F残生産カウント数／あと何カウントで1機を生産できるかを表示します。
G生産カウント数／兵器の1機あたりの生産に必要なカウント数です。

④生産指定したい兵器を一覧から選択します。生産指定する兵器の数は、画面上部に表示される工場数の数値以内でおこないます。

⑤兵器の項目を選択すると工場数の入力をおこなうための、数値入力画面が表示されますので、指定工場数を入力します。指定工場数は、現在の工場数を越えてはいけません。

⑥指定した兵器には、指定工場数、残カウント数が表示されます。

⑦生産指定を終るには、キーボードでは［ESC］を押し、マウスではキー右クリックします。

2－5．配置 [f・5]

生産指定した兵器の配置指定をおこないます。この配置指定では部隊の編成、配置回数の設定、配置位置の設定、作戦命令の設定をおこないます。

①［配置］を選択します。

②サブメニュー［配置指定］と表示されますので、⏎キーを押すか、左クリックします。

③配置指定一覧が表示されます。この画面では最大10部隊までの配置指定がおこなえます。配置指定をおこなう場合は、空いている項目を選択してください。
すでに配置指定の設定がおこなわれている項目を選択すると、［配置位置確認］［配置再設定］［配置取り消し］の選択メニューが表示されます。［配置再設定］を選択するとすでに設定されている配置指定の設定内容が表示されます。［配置取り消し］を選択すると配置指定の内容は消去されます。

No	数	配置位置	第1小隊		第2小隊		第3小隊		第4小隊		作戦命令
1	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
2	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
3	1	自動	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	侵攻作戦
4	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
5	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	遊撃作戦
6	1	自動	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	侵攻作戦
7	1	自動	An-124	2	An-124	2	An-124	2	An-124	2	部隊輸送作戦
8	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	遊撃作戦
9	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	遊撃作戦
10	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	ﾊｲﾝﾄﾞF	6	遊撃作戦

図・配置指定一覧

●部隊編成

①配置指定一覧から項目を選びます。

No	数	配置位置	第1小隊		第2小隊		第3小隊		第4小隊		作戦命令
1	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
2	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
3	1	自動	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	SA-13	8	侵攻作戦
4	1	自動	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	ﾋｯﾌﾟH	6	占領作戦
5	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	遊撃作戦
6	1	自動	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	ｶﾗ	1	侵攻作戦
7	1	自動	An-124	2	An-124	2	An-124	2	An-124	2	部隊輸送作戦
8	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	遊撃作戦
9	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	遊撃作戦
10	1	自動	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	ﾊｲﾝﾄﾞ	6	遊撃作戦

図・配置指定

②配置指定画面と部隊編成のための兵器一覧が表示されます。生産指定をおこなった兵器と在庫のある兵器に関して配置指定をおこないます。生産指定もなく、在庫もない兵器でも配置指定はおこなえますが、いつまでたっても配置されることはありません。兵器一覧から生産指定をおこなっている兵器を選択してください。

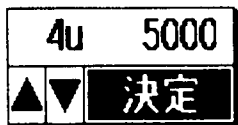
◆この配置指定画面では、部隊の編成、配置回数の設定、配置位置の設定、作戦命令の設定をおこないます。
編成した部隊はここに表示されます。４小隊分の項目があり、編成順に隊列を組むことになります。４項目すべてに小隊を設定する必要はありません。必要な数だけ小隊を編成してください。

1
2
3
4
配置回数　1回
配置位置　自動
作戦命令　遊撃作戦

図・配置指定画面

No	兵器				
1	F-14	1250	0u	4u	75
2	F-16	1100	0u	4u	65
3	F-15	1250	0u	4u	70
4	F-117	1350	0u	4u	80
5	F-4	850	0u	4u	60
6	F/A-18	1100	0u	4u	65
7	F-111	850	0u	4u	70
8	A-10	750	0u	4u	60
9	A-4	500	0u	4u	50
10	A-6	600	0u	4u	60
11	A-7	700	0u	4u	55
12	AV8 ﾊﾘｱｰ	850	0u	4u	65
13	ｷﾞｬﾗｸｼｰ	2300	0u	2u	90
14	C-130	1800	0u	2u	70

図・兵器一覧

③小隊編成メニューが表示されます。このメニューで小隊の編成機数を決定します。
小隊の編成機数は兵器によって違います。ここでは最大編成機数が表示されますので、それ以下の数で編成する場合はスクロールバーと同じ操作をおこない必要な機数を表示させます。キーボードでは↵キーを押します。マウスでは［決定］を選択します。
1部隊は4つの小隊までで編成できますので、以上の操作を繰り返して必要な小隊数を編成します。

図・小隊編成メニュー

●キーボード
テンキー［2］［8］で数値の表示が上下します。

●マウス
“▲”“▼”のアイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。

●部隊の配置

①カーソルを部隊編成画面に移し、配置回数の項目を選択します。ここで、配置回数を設定します。設定した回数で部隊を自動的に配置します。数値入力画面で数値を入力します。
②配置位置の項目を選択し、配置位置を設定します。マップが表示されますので、部隊の配置が可能な建物をマップから選択します。
「自動」に設定しておくと、コンピュータが配置可能な建物を決めます。

●作戦命令の設定

①作戦命令の項目を選択し、軍事メニューから作戦命令を設定します。

遊撃作戦	最終防衛作戦	侵攻作戦
占領作戦	国防作戦	首都防衛作戦
偵察作戦	占領輸送作戦	部隊輸送作戦

図・軍事メニュー

②作戦命令を設定し終えたら、キーボードでは［ESC］キーを押し、マウスでは右クリックします。配置指定一覧が表示され、指定した項目に設定内容が表示されます。

●配置項目の入れ替え

配置は一覧の上からおこなわれます。項目の順番を入れ替えることで配置順を変更することもできます。
変更したい項目の左端に表示されている連番を選択し、つぎに入れ替えたい項目の連番を選択すると、項目の内容が入れ替わります。

2－6．部隊表――――――――［f・6］

行動中の部隊を確認する表です。表の内容はつぎにようになっています。

レッドベアー　部隊表　【部隊数 32 部隊】

No.	部隊種類	座標	作戦命令	行動状態	1	2	3	4
9	主力戦車	X 97:Y 66	侵攻作戦	戦闘移動中	T-64 2843 8uF	T-64 2843 8uF	T-64 2843 8uF	T-64 2843 8uF
10	揚陸艦	X111:Y 69	部隊輸送作戦	搭載移動中	ｲﾜﾝ ﾛｺﾞﾌ 7361 1uF	ｲﾜﾝ ﾛｺﾞﾌ 7361 1uF	ｲﾜﾝ ﾛｺﾞﾌ 7361 1uF	ｲﾜﾝ ﾛｺﾞﾌ 7361 1uF
11	主力戦車	X 66:Y 16	侵攻作戦	搭乗待機中	T-72 3400 8uF	T-72 3400 8uF	T-72 3400 8uF	T-72 3400 8uF
12	巡洋艦	X 67:Y 17	侵攻作戦	未行動	ｷｰﾛﾌ 5500 1uF	ｷｰﾛﾌ 5500 1uF	ｷｰﾛﾌ 5500 1uF	ｷｰﾛﾌ 5500 1uF
13	巡洋艦	X 85:Y 16	侵攻作戦	未行動	ｶﾗ 7500 1uF	ｶﾗ 7500 1uF	ｶﾗ 7500 1uF	ｶﾗ 7500 1uF
14	主力戦車	X 97:Y 63	侵攻作戦	戦闘移動中	T-72 3371 8uF	T-72 3371 8uF	T-72 3371 8uF	T-72 3371 8uF
15	空挺戦車		侵攻作戦	乗車状態	ASU85 1855 8uF	ASU85 1855 8uF	ASU85 1855 8uF	ASU85 1855 8uF
16	巡洋艦	X 96:Y 61	侵攻作戦	戦闘移動中	ｷｰﾛﾌ 5337 1uF	ｷｰﾛﾌ 5337 1uF	ｷｰﾛﾌ 5337 1uF	ｷｰﾛﾌ 5337 1uF
17	固定砲	X 97:Y 63	侵攻作戦	戦闘移動中	ﾎｳﾍｲ 1970 8uF	ﾎｳﾍｲ 1970 8uF	ﾎｳﾍｲ 1970 8uF	ﾎｳﾍｲ 1970 8uF

図・部隊表

Ⓐ 9 主力戦車	Ⓑ X 97:Y 66	Ⓔ 1 T-64 2843 8uF	2 T-64 2843 8uF
Ⓒ 侵攻作戦	Ⓓ 戦闘移動中	3 T-64 2843 8uF	4 T-64 2843 8uF

A部隊種類　B座標　C作戦命令　D行動状態　E小隊

Ⓔの小隊を選択すると、小隊データを表示します。キーボードではテンキーの［4］［6］で、部隊内の小隊を選択します。

部隊名称を選択すると、マップ上の部隊のいる位置にマップカーソルが移動します。

2－7．状況表―――――――――――［f・7］

国の状態 部隊分布 建物分布

●国の状態

初期設定と同じ表示内容の画面が表示されます。各項目の数値で国の状態を確認できます。

数値の変更はできません。

《国の状態》				
国名	BLUE	レッドベア	自衛隊	YELLOW
軍事費	0	960869	990519	0
保有燃料	0	17456	0	0
指揮官		コンピュータ		
同盟	・・・・	・R・・	・・G・	・・・・
生産型		ソビエト	日本	
兵器/在庫	0 / 0	60 / 1015	32 / 222	0 / 0
現在状態				
首都/都市	0 / 0	1 / 34	1 / 85	0 / 0
工場/製油	0 / 0	15 / 15	14 / 11	0 / 0
空港/港	0 / 0	17 / 10	26 / 7	0 / 0
基地/防空	0 / 0	6 / 10	4 / 6	0 / 0

図・国の状態

●部隊分布

行動中の部隊の存在位置を国別の色で表示します。敵国の部隊に関しては、視界範囲内の部隊を表示します。

●建物分布

マップ上の建物の存在位置を保有国別に色分けして表示します。中立国の建物は白色で表示されます。破壊された建物は紫色で表示されます。

2－8．基本表 ―――――――――――――――――― [f・8]

地形種類 兵器種類 部隊種類 地形防御率

●地形種類

マップを構成する地形の内容を表示します。この画面では、地形のグラフィックと名称を確認できる他、建物に関しては高度別の視界範囲の数値も確認できます。名称の下に表示される数値は、左側から高空、低空、地海、海中の順で、視界範囲をあらわしています。

図・地形防御率表

●兵器種類

登場するすべての兵器のデータを表示します。まず、下のような一覧が表示されます。一覧では、兵器タイプ、名称、階層、１小隊編成最大数、耐久数、速度、燃料、搭載できる部隊の種類（搭載能力のない部隊は表示されません）が確認できます。この中から兵器を選択すると、その兵器の詳細なデータが表示されます。表示されるデータの内容は、小隊情報とほぼ同じです。(P.160「小隊情報」参照)

No.	種類	兵器名称	階層	数	耐久	速度	燃料	搭載
1	FIN	F 14 トムキャット	高空	4	1	4	500	-
2	FI-	ＭｉＧ－２５	高空	4	1	3	400	-------
3	FI-	ＭｉＧ－３１	高空	4	1	4	400	-------
4	FI-	Ｓｕ－２１　フラゴン	高空	4	1	4	400	-------
5	FF-	フィンバックＢ	高空	4	1	4	300	-------
6	FF-	ミラージュ３	高空	4	1	4	400	-------
7	FF-	ミラージュＦ１	高空	4	1	4	500	-------
8	FF-	ミラージュ２０００	高空	4	1	4	400	-------
9	FFN	ラファール	高空	4	1	4	500	-------
10	FF-	クフィル	高空	4	1	4	400	-------
11	FF-	ＦＳＸ	高空	4	1	4	500	-------
12	FF-	ビゲン	高空	4	1	4	400	-------
13	FF-	ドラケン	高空	4	1	4	500	-------
14	FF-	グリペン	高空	4	1	4	400	-------
15	FF-	Ｆ－１６　Ｆ．ファルコン	高空	4	1	4	500	-------
16	FF-	Ｆ－１５　イーグル	高空	4	1	4	700	-------
17	FF-	Ｆ－１１７	高空	4	1	6	300	-------

BC-　カラ　　巡洋艦　　Fレベル

	高空	低空	地海	海中
視界	10	6	6	1
防御率	15%	20%	30%	20%

搭載識別　H　1小隊

編成数 1　耐久数 14　生産カウント 500　燃料 17500　配置価格 11000

移動カウント　// // // // // // // 20 // 20 30 // // //

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	射数	カウント	P1	P2	P3	P4
SS-N-14	3	0%	0%	0%	0%	0%	60%	0%	1	35	8	0	0	0
53VA	1	0%	0%	0%	0%	60%	60%	0%	4	10	10	0	0	0
ｸﾞｯｺｰ	2	45%	65%	0%	0%	0%	0%	0%	1	20	40	0	0	0
3ｲﾝﾁﾎｳ	1	10%	30%	35%	40%	25%	0%	15%	4	10	40	0	0	0
ﾅｼ	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	0
燃料タンク											0	0	0	0
対ﾐｻｲﾙ防御率											20	0	0	0
スピード変化											0	0	0	0

●部隊種類

部隊を編成するときに部隊名と部隊のシルエットが設定されます。この内容を確認します。

《部隊の種類》

要撃機	対潜ヘリ	歩兵戦闘車
戦闘機	主力戦車	空中機動歩兵
戦闘攻撃機	軽戦車／偵察車両	戦艦
攻撃機	空挺戦車	巡洋艦
ＶＴＯＬ機	対戦車車両	駆逐艦
大型輸送機	自走砲	フリゲート艦
小型輸送機	自走ロケット砲	空母
対潜哨戒機	固定砲	ヘリ空母
早期警戒機	対空ミサイル車両	揚陸艦
電子戦機	自走対空砲	輸送艦
偵察機	ジープ	補給艦
給油機	補給車	潜水艦
爆撃機	一般歩兵	
攻撃ヘリ	空挺部隊	
対空攻撃ヘリ	機械化歩兵	

●地形防御率

地形にはそれぞれ、攻撃の際にそこにいる部隊を守ってくれる基本的な防御力が設定されています。これは地形防御率としてあらわされています。この表では地形ごとの防御率を確認できます。

地形防御率表

2－9．ツール──────────［f・9］

ユーザーディスクへのゲームデータの保存、読み込み、削除、ゲームの中止などのユーザーディスク関連の操作をおこないます。

データコピー
データ削除
ゲーム読み込み
ゲーム保存
ゲーム中止

●データコピー

ユーザーディスクのゲームデータを別のユーザーディスクにコピーします。

①メニューから［データコピー］を選択します。コピーしたいデータの入ったディスクをセットするドライブを選択するメニューが表示されます。

②ドライブA(1)のゲームディスク1を抜き取り、コピーしたいデータの入ったディスクをセットします。このドライブA(1)からデータをコピーしますのでドライブ選択メニューは“A”を選びます。

③つぎにコピー先のディスクを選択するメニューが表示されます。ドライブB(2)のユーザーディスクを抜き取りコピー先のディスクをセットします。ドライブ選択メニューは“B”を選びます。

④コピー元のデータの一覧が表示されます。コピーの方法は2通りあり、一部のデータだけを選んでコピーする方法と、すべてのデータのコピーする方法があります。一部のデータを選ぶ場合は目的のデータを選択し、［実行］を選択します。キーボードでは［f・2］キーを押します。
すべてのデータをコピーする場合は［全複写］を選択した後、［実行］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・1］キーを押して、つづけて［f・2］キーを押します。

⑤コピー作業を終了すると、終了を知らせるメッセージが表示されます。キーボードでは［ESC］キーをマウスでは右クリックします。ゲーム画面に戻りますので、ゲームディスク1、ユーザーディスクを元の状態に戻してください。

●データ削除

ユーザーディスクの中の不要となったゲームデータを消去します。

①メニューから［データ削除］を選択します。

②削除するデータの入ったディスクをセットしたドライブを選択するメニューが表示されます。削除したいデータの入ったディスクをドライブにセットして、そのドライブをメニューから選びます。

③データの一覧が表示されます。削除の方法は2通りあり、一部のデータだけを選んで削除する方法と、すべてのデータを消去する方法があります。一部のデータを選ぶ場合は目的のデータを選択し、［実行］を選択した後、［実行］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・2］キーを押します。
すべてのデータを消去する場合は［全消去］を選択します。キーボードを使って操作している場合は［f・1］キーを押して、つづけて［f・2］キーを押します。

④コピー作業を終了すると、終了を知らせるメッセージが表示されます。キーボードでは［ESC］キーをマウスでは右クリックします。ゲーム画面に戻りますので、ユーザーディスクを元の状態に戻してください。

●ゲーム読み込み

ユーザーディスクに保存しているゲームデータを読み込みます。

「ゲーム読み込み」ではマップデータの読み込みはできません。マップデータは初期メニューの［ロード］で読み込みます。

①メニューから［ゲーム読み込み］を選択します。

②ドライブ選択メニューが表示されます。ユーザーディスクをセットしているドライブを選択します。

③ゲームデータの一覧が画面に表示されます。

④目的のデータにカーソルを合せ選択してください。選んだマップが表示されゲーム画面に戻ります。

●ゲーム保存

ゲームの途中経過をゲームデータとしてユーザーディスクに保存します。１枚のユーザーディスクには10個のゲームデータを保存できます。

①メニューから［ゲーム保存］を選択します。

②つぎにドライブ選択メニューが表示されますので、ユーザーディスクをセットしたドライブを選択します。

③初めて保存する場合は、“NEW FILE”と表示された項目に保存されます。この項目を選択すると、コメントを入力できる状態になりますので、必要があれば32文字以内で入力してください。特にコメントが必要ない場合は、⏎キーを押します。この場合、ターン数、カウント数、そして、進行カウント下のユニットの数が表示されます。

④保存を終了するとゲーム画面に戻ります。

●ゲーム中止

ゲームを中止して初期画面に戻ります。

2－10．進行 ―――――――― [f・10]

ゲームメニューでの作業を終えたら、ゲームを進行させます。[進行] を選択するとカウントが刻まれゲームが進行します。

3．部隊情報画面と部隊メニュー

3－1．部隊情報画面の表示

部隊情報画面はつぎの手順で表示させます。

①マップ上の部隊を選択します。複数の部隊が同じヘックスにいる場合は、部隊の選択メニューが表示されますので、目的の部隊を選択します。

②部隊情報画面が表示されます。

図・部隊情報画面

①部隊名称
②行動状態（下は行動終了までのカウント数）
③小隊表示部
④作戦名
⑤索敵基準
⑥行動基準
⑦目標表示部

③部隊情報画面の部隊名称を選択すると、さらに部隊メニューが表示されます。

部隊合流
部隊分離
搭載部隊
隊列変更
部隊名変更
部隊消去

3－2．部隊合流

小隊編成数に余裕がある部隊に別の部隊の小隊を合流させます。途中で数の減った部隊への補助といった意味で、後方部隊を合流させるといいでしょう。

合流できる部隊の条件は、同じヘックスにいる部隊で、しかも階層が同じであることです。

操作手順は以下の通りです。

①部隊メニューから［部隊合流］を選択します。
②合流可能な部隊が画面に表示されます。ここで合流先の部隊を選択します。
③合流先の部隊と合流部隊内の小隊の選択画面が表示されます。合流先の部隊を参照しながら、合流させる小隊を選択します。
④小隊を選択したら、［決定］を選択します。
⑤選択した小隊が合流先部隊に合流します。

部隊の合流

	合流元部隊				合流先部隊	
1	75リュウダン	436 5u		1	74シキセンシャ	788 8u
2	75リュウダン	436 8u		2	74シキセンシャ	788 8u
3	75リュウダン	436 8u		3	74シキセンシャ	788 5u
4	75リュウダン	436 8u		4		

決定

3－3．部隊分離

ひとつの部隊を小隊単位で分離させます。分離した部隊は同一ヘックス上に新たな部隊として表示されます。

操作手順は以下の通りです。

①部隊メニューから［部隊分離］を選択します。
②ここで部隊の小隊選択画面が表示されます。分離させたい小隊を［分離元部隊］から選択します。選択した小隊は右の［分離先部隊］に移されます。
③小隊を選択し終えたら［決定］を選択します。

◆すでに4部隊いるヘックスでは、部隊の分離をおこなえません。

3－4．搭載部隊

他の部隊を搭載している輸送部隊から、搭載している部隊を、降ろすことができます。
操作手順は以下の通りです。
①部隊メニューから［搭載部隊］を選択します。
②搭載している部隊のすべてが表示されます。降ろしたい部隊をここから選択します。

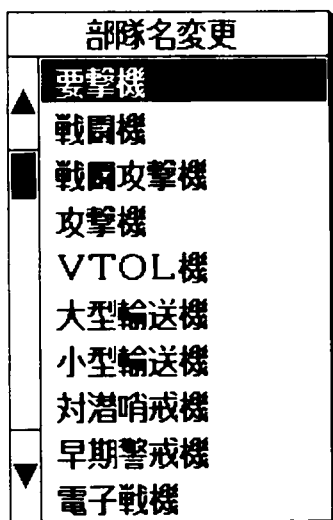
3－5．隊列変更

部隊の小隊の位置を、編成時の並び方から変更します。
操作手順は以下の通りです。
①部隊メニューから［隊列変更］を選択します。
②画面には小隊を選択するメニューと、変更後の配列を表示する画面が表示されます。
③並び変えをおこなうため、小隊を選択します。選択した順に隊列が組まれ、［部隊新配列］画面に表示されます。
④すべての小隊を配置し終えたら、［決定］を選択します。

3－6．部隊名変更

すでに付いている部隊名を変更します。

ここで変更できる部隊名は、オリジナル部隊名と、初期画面の編集メニューで作成したユーザーの登録した部隊名の中から選択します。

①部隊メニューから［部隊名変更］を選択します。
②画面には部隊名を選択するメニューが表示されます。
③メニューから新たに付けたい部隊名を選択します。
④画面は部隊メニューに戻り、部隊名は変更されています。

3－7．部隊消去

必要なくなった部隊をマップ上から消去します。
操作手順は以下の通りです。

①部隊メニューから［部隊消去］を変更します。
②消去を実行してもいいか聞いてきますので、［実行］を選択します。
③部隊は消去されます。

4．小隊メニュー

部隊メニューの小隊情報に表示されている小隊のいずれかを選択すると、小隊メニューが表示されます。

武装変更
小隊情報
小隊消去

4－1．武装変更

小隊の各兵器は、攻撃に使用する兵器を目的によって変更することが可能です。各兵器、最大で5種類の武器を装備していますが、武器単体での交換はおこないません。武装パックというい くつかの目的を想定して適当な組み合わせをおこなった、武器のコンポーネントパックの交換を武装交換といいます。

兵器には4種類の武装パックが用意されています。この武装パックを攻撃目標、任務などに合わせて交換します。つぎの操作手順にしたがって武装交換をおこないますが、この作業だけでは武装は交換されません。この操作をおこなった後で一度補給を受ける必要があります。これは、変更した武装の武器、弾薬を新たに補給しなければならないからです。ですから、武装交換は、厳密にいうと交換の指示ということになります。

基本的な攻撃成功率　　武装パック

武装変更　ヒューイコブラ

武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	射数	カウント	P1	P2	P3	P4
TOW	1	0%	0%	35%	0%	0%	0%	0%	1	10	8	0	0	0
タイチロケット	1	0%	0%	30%	60%	10%	0%	10%	10	10	20	40	0	0
20キカンホウ	1	0%	5%	8%	35%	0%	0%	5%	2	5	6	6	0	0
ナシ	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	0
ナシ	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	0
燃料タンク											0	0	0	0
対ミサイル攻撃率											0	0	0	0
スピード変化											0	0	0	0

①小隊メニューから［武装交換］を選択します。

②表示される武装一覧から、変更したい武装パックを選択します。

③武装の変更指示が終り、部隊メニューに戻ります。

④変更した武装を使用するためには、一度補給を受ける必要があります。注意してください。

4－2．小隊情報

小隊の各種データを表示します。内容は兵器データと同様のものです。

❶ ❷ ❸ ❹ ❺

❶	FIN	F－14 トムキャット	要撃機	Fレベル

❻

	高空	低空	地海	海中
❼視界	9	8	3	1
❽防御率	26%	51%	36%	31%

❾搭載識別 NVHGIL

❿編成数 4/ 4 ⓫耐久度 8/ 8 ⓬燃料 500/ 500 ㉔

⓭移動カウント

⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴

⓮武器名称	射程	航空	ヘリ	車両	兵員	艦船	潜水	建物	残弾	射数	カウント	P1	P2	P3	P4
フェニックス	7	60%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	4	1	OK	4	0	6	0
スパロー	3	70%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	OK	2	4	0	0
Sワインダー	2	60%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	2	1	OK	2	4	0	0
20mmバルカン	1	40%	70%	30%	55%	0%	0%	0%	6	1	OK	6	6	6	0
ナシ	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	0
㉑燃料タンク												2	0	0	0
㉒対ミサイル防御率												0	0	0	0
㉓スピード変化												0	0	0	0

①部隊シルエット

②識別記号

③兵器名称

④兵器種類

⑤熟練度

小隊の熟練度をあらわします。Fから始まりAが最高です。

⑥小隊グラフィック

⑦視界範囲

階層別の視界範囲です。

⑧基本防御率

階層別の防御率です。

⑨搭載識別

輸送能力をあらわします。この記号は運ばれる部隊の識別記号の1文字目をあらわしていて、白文字で表示された部隊を、表示された小隊数だけ輸送できます。

⑩編成数

小隊の編成機数です。

⑪耐久度

兵器の耐久数です。この耐久数がなくなると破壊されます。

⑫燃料数
　1機当たりの総燃料数です。
⑬地形別移動カウント
　各地形別の基本的な移動カウントをあらわします。数値の表示されていない地形には進入できません。
⑭武器名称
⑮射程距離
　使用武器が何ヘックス先まで使用可能かをあらわします。
⑯兵器別基本攻撃率
⑰残弾数
⑱発射数
　一度の攻撃で発射できる弾数です。
⑲次弾発射カウント
　一度使用した武器は、一定カウント数が経過しないと再び使用することはできません。このカウント数はつぎに使用できるまでに必要なカウント数です。
⑳武装パック
　各小隊には4種類の武装パックが用意されています。武装パックの変更はP.155「4-1．武装変更」を参照してください。
㉑燃料タンク
　主に航空機の予備燃料タンクです。増えた燃料数は総燃料数に加算されます。
㉒対ミサイル防御率
㉓スピード変化
　移動カウントにこの数値が加算されます。つまり移動速度は遅くなります。
㉔武装パックの変更状況
　ここには、通常なにも表示されませんが、武装変更をおこなった後、まだ、武装が変更されていない小隊は、変更予定の武装パックが表示されます。

4－3．小隊消去

　不必要になった小隊を消去します。[小隊消去] を選択すると、その小隊を消去するかどうか聞いてきますので、よければ [実行] を選択します。

5．作戦命令

部隊メニューの作戦命令表示部には、配置指定で設定した作戦命令が表示されています。作戦命令はゲーム中にも変更可能で、変更できるのは、作戦命令とその行動基準、そして、行動目標です。

5－1．作戦命令の変更

作戦命令を変更します。操作手順は以下の通りです。

①部隊情報画面の中の作戦命令の名称を表示している部分にカーソルを合わせてキーボードでは★キーを押します。マウスでは左クリックします。
②作戦命令の一覧が表示されますので、新しく設定したい作戦命令を選択します。
③作戦命令が変更されます。

5－2．行動基準の変更

行動基準の設定項目を変更します。これは作戦命令の部分的な変更です。
手順は以下の通りです。

①部隊情報画面の中の変更したい行動基準を選択します。
②選択した行動基準の設定項目が表示されます。新しく設定したい行動基準を選択します。
③行動基準が変更されます。

5－3．行動目標の設定

行動目標は、作戦命令の行動基準の設定内容にしたがって、自動的に設定されます。手動で行動基準の各項目の目標を変更する場合はつぎの手順でおこないます。

①部隊情報画面から、変更したい行動基準の行動目標の項目を選択します。すでに目標が設定されている場合は、つぎのメニューが表示されますので、［目標再設定］を選択します。

目標確認	目標確認●設定された目標の位置の確認をおこないます。
目標再設定	目標再設定●目標の再設定をおこないます。
目標取り消し	目標取り消し●設定内容を取り消します。

②マップが表示されますので、行動基準に合った目標を選択します。

③目標が設定され実行されます。こうして手動で目標が設定された作戦の実行条件は行動基準の優先順位に沿っています。詳しくは、2章P.72「7．作戦命令」をお読みください。

6．建物情報画面

6－1．建物情報画面の表示

建物には高度別の視界範囲、規模、守備隊数などいくつかのデータが設定されています。また、配置や編成数の減少した小隊に在庫から兵器の補充をおこなうなど、特殊な役割があります。これらの情報は建物情報画面で確認できます。

建物情報画面の表示方法はつぎの通りです。

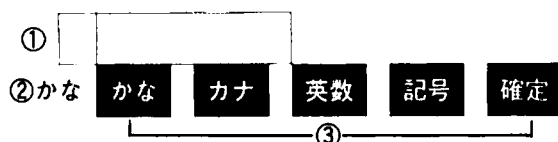
①マップ上から建物情報を見たい建物を選択します。
②ヘックス内に部隊がいれば、部隊、建物を選択するメニューが表示されますので、建物を選択します。
③建物情報画面が表示されます。表示を消すには［ESC］キーを押します。（マウスでは右クリック）

① ②司令部B ③都市規模 15:15

		高空	低空	地海	海中
④	視界範囲	6	3	4	3
		航空	ヘリ	車両	艦船
⑤	補給&修理	----	----	可能	----
	配置&補充	----	----	可能	----

①建物グラフィック
②建物名称
③規模、守備隊数
　建物の規模と守備隊の数を表示します。
④視界範囲
　階層別の視界範囲を表示します。周囲何ヘックスまで見通すかを意味します。
⑤補給＆修理　配置＆補充
　兵器の種類別に補給、修理、配置、補充の実行状況が確認できます。
「可能」と表示されている項目はその建物で実行できます。

VJE-βでの日本語入力

■VJE-βの画面

①入力文字表示部

入力した文字を表示します。この部分のカーソルもカーソルキーで移動させることができ、文字の消去もおこなえます。

②入力状態

入力状態はひらがな、カタカナ、英字及び数字、記号（記号選択）の4種類です。

③コマンドライン

コマンドラインは左からファンクションキーに対応しています。

■入力状態の設定

ひらがな入力とカタカナ入力の設定状態は、文字入力部の左端に表示される“かな”の部分で確認できます。通常はひらがなでの入力状態になっています。

●ひらがな入力の状態

ひらがな入力の設定は、[f・1] キーを押します。

●カタカナ入力の状態

カタカナ入力の設定は、[f・2] キーを押します。

●アルファベット入力の状態

アルファベット入力の設定は [f・3] キーを押します。

●記号入力の状態

記号入力の設定は [f・4] キーを押します。

■入力に使用するキー

漢字変換　[XFER]
確定　[f・5]　⏎キー
無変換　[NFER]
カーソル移動カーソルキー　[↑] [↓] [←] [→]
文字消去　[BS]　[DEL]
入力解除　[ESC]

■基本的な文字変換

ひらがな入力状態であることを確認して、 にほんご と入力してみましょう。

かな　にほんご

[XFER] キーを押すと変換されます。変換された漢字でよければ、↵キーまたは [f・5] キーを押して確定します。

日本語
かな　かな　カナ　英数　記号　確定

■カタカナ変換

ひらがなで入力した文字をカタカナに変換します。

かな　かたかな

この状態で、メニューラインの中の [カナ] [f・2] キーを押します。↵キーまたは [f・5] キーを押して確定します。

カタカナ
カナ　かな　カナ　英数　記号　確定

入力した文字はカタカナで表示されます。↵キーを押して確定します。

■漢字変換

入力状態が、ひらがな全角入力であることを確認してください。
この状態で　にほんご　と入力してみましょう。

①文字を入力したら［XFER］キーを押して漢字に変換します。

かな　日本語

②変換された文字が反転カーソルで囲まれます。変換された漢字でよかったら、［f・5］キーを押して確定します。
③入力された文字を変換せずに確定したい場合は［NFER］キーを押します。

■漢字候補の複数表示

単漢字を変換して、［XFER］キーを押すと、同じ読みの漢字が次々と表示されます。辞書に登録された漢字のすべてが表示されますので、この方法は効率よくありません。
［XFER］キーを押してカーソルキー［↓］を押すと漢字候補がメニューライン上に一列に表示されます。

かな　きょう

［XFER］キーを押して変換します。

京

反転カーソルの位置する文字を確定する前に、カーソルキーの［↓］を押します。

選択　1：今日　2：橋　3：教　4：胸　5：京　6：強　7：響　8：兄　9：兇

画面最下部のメニューライン上には、上のような漢字候補の選択画面が表示されます。候補がまだある場合は、さらにカーソルキー［↓］を押すと表示されます。この選択画面から漢字を選ぶ場合には、各単漢字の頭に付いている番号を入力し［SPACE］キーを押すか、または反転カーソルを目的の漢字位置に合せ［SPACE］キーを押します。

PC-9801 N をお使いの方へ

PC-9801 N を使用してゲームで遊ぶ場合はつぎの準備が必要です。
1．ゲームディスク 1 に MS-DOS のシステムを組み込む。
2．ユーザーディスクの準備（フォーマット作業）

■モード設定

PC-9801Nをお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のよう設定してください。

1．RAM ドライブの使用	する
2．システム起動装置の指定	FD 優先
3．第一ドライブの指定	FD
4．RAMドライブライトプロテクト	しない

CAUTION ●ご注意

■モードの設定方法は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照ください。

■MS-DOS の起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備をおこなうためにMS-DOS のシステムを起動します。

PC-9801 N は、ドライブ2(B)が仮想の RAM ドライブになっているため、いったん、RAM ドライブに MS-DOS のシステムのコピーをおこないます。

操作手順は以下の通りです。

①ハード本体のマニュアルを参照し、「98 NOTE メニュー」を起動します。
②98 NOTE メニュー中の「2．FD→RAM ドライブコピー」を選択します。
③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブに MS-DOS のシステムディスクをセットし、↵キーを押してください。
④ディスクドライブから RAM ドライブへのコピーが開始されます。
⑤コピー作業が終了したら、ディスクドライブにセットしている MS-DOS のシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押してください。
⑥MS-DOS が RAM ドライブより起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれの対処をおこない、入力待ちの状態（プロンプトB＞が表示されている状態）にします。

● 「MS-DOS のコマンドメニュー」が表示された場合、
[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押します。
● 「日付けを入力してください。」と表示された場合、
ここではとりあえず↵キーを2回押します。

■MS-DOS のインストール

ゲームディスク１に MS-DOS のシステムを組み込みます。

PC-9801 N では、MS-DOS システムのインストールで、「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要がありますので、注意してください。

作業手順は以下の通りです。

①MS-DOS のシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認します。
②ディスクドライブにゲームディスク１をセットします。
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。
③コマンド入力待ちの状態（B＞と表示されている）であることを確認し、下線部を入力します。

B＞<u>A：</u> ↵
A＞<u>SYSCOPY　B：　A：</u> ↵

④この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク１が入っていることを確認します。
⑤↵キーを押すと、インストール作業が開始されます。
⑥以上で MS-DOS の組み込みが終了しました。

作業終了後に、ゲームディスク１のプロテクトノッチを書き込みのできない状態に戻してください。

■ユーザーディスクの準備

MS-DOS システムのインストールが終了したら、次にユーザーディスクの準備をおこないます。

ユーザーディスクはゲームの途中経過を記録するために必要で、遊ぶためには必ず必要です。PC-9801 N ではユーザーディスクは RAM ドライブを使用します。途中で電源を落とし、他のアプリケーションソフトを使用する場合、RAM ドライブの内容を MS-DOS のシステムでフォーマットしたフロッピーディスクに移す必要があります。ここでは RAM ドライブの内容をフロッピーディスクに移すための準備として、ディスクのフォーマット作業をおこないます。

作業手順は以下の通りです。

①RAM ドライブの MS-DOS のシステムが起動した状態で作業を始めます。

②ディスクドライブに新品、または内容を失ってもいい 2 HD タイプのフロッピーディスクをセットします。

CAUTION ●ご注意

■新たに電源を入れてシステムを起動する場合、ディスクを先にセットしてから電源を入れると、ディスクが壊れる恐れがあります。

③MS-DOS のシステムが起動したら、下線部を入力します。

B > FORMAT A: ↵

④ここでメッセージが表示されますので↵キーを押します。するとディスクのフォーマットサイズを確認するメッセージが表示されますので、2 HD タイプの［2］を入力し↵キーを押します。

■ゲームの起動とユーザーディスクの作成

MS-DOSのインストールが終了し、ユーザーディスクの準備が済んだら、実際にゲームを起動してみましょう。

初めて遊ばれる方は、起動直後にゲームで遊ぶために必要なユーザーディスクの作成をおこないます。ユーザーディスクの作成手順は大戦略Ⅲ'90と大戦略Ⅲパワーアップキットでは異なりますので注意してください。

起動方法は以下の通りです。

①本体の電源を入れます。
②フロッピーディスクドライブにゲームディスク1をセットします。

CAUTION ●ご注意

■新たに電源を入れてシステムを起動する場合、ディスクを先にセットしてから電源をONにすると、ディスクが壊れる恐れがあります。

③表示されるメッセージにしたがって、ユーザーディスクをすでに作成している場合は↵キーを押して初期画面を表示させます。ユーザーディスクを作成する場合は［ESC］キーを押します。

1．大戦略Ⅲ'90の場合

①表示されるメッセージにしたがって、フロッピーディスクドライブにゲームディスク2をセットします。ユーザーディスクはRAMドライブに作成されます。RAMドライブはフォーマットされている状態にしておいてください。準備ができたら↵キーを押します。
②作成作業が終ると、ドライブA(1)（フロッピーディスクドライブ）のゲームディスク2をゲームディスク1と差し替えて↵キーを押してください。初期画面が表示されます。
↵キーを押すか、左クリックすると作成作業が開始されます。
③しばらくして作業が終ると、終了を伝えるメッセージが表示されますので、フロッピーディスクドライブのゲームディスク2を抜き取り、ゲームディスク1をセットします。

2．大戦略　パワーアップキットの場合

①ドライブA(1)（フロッピーディスクドライブ）にはゲームディスク1がセットされていて、RAMディスクはフォーマットされている状態にしておいてください。準備ができたら⏎キーを押してください。

②しばらくして、表示されるメッセージにしたがって、ドライブA(1)に（フロッピーディスクドライブ）に大戦略Ⅲのゲームディスク2をセットします。準備ができたら⏎キーを押します。

③作成作業が終ると、ドライブA(1)（フロッピーディスクドライブ）の大戦略Ⅲのゲームディスク2を抜き取り、パワーアップキットのゲームディスク1をセットしてください。

■マップの読み込み

マップは大戦略Ⅲではゲームディスク2に、大戦略Ⅲ'90ではゲームディスク3に入っています。読み込みは初期メニューから［ロード］及び［イメージ］でおこないます。これらの項目を初期メニューから選択するとドライブ選択メニューが表示されます。この時にフロッピーディスクドライブのゲームディスク1を抜き取り、マップの入ったディスクをセットします。つぎにドライブ選択メニューからドライブAを選択します。

フロッピーディスクドライブから読み込む点が通常の2ドライブの機種とは異なる点なので注意してください。

■ゲームの開始

ゲームを開始するには、ゲーム前の準備（MS-DOSの組み込みやユーザーディスクの準備）以外にも、マップの読み込みや初期設定の変更など必要な作業がいくつかあります。これらの作業を終えたら、初期メニュー上の［開始］を実行してゲームを開始します。

■ゲームの中断

「大戦略Ⅲ'90」は1ゲームのために必要な時間がとても長く、一気に終了させようと思ってもそうはいかない場合も出てくることでしょう。そんな場合は、それまでのゲームの進行状況をユーザーディスクに記録し、ゲームをいったん中断させます。保存はゲームメニューの［ツール］の［保存］を使っておこないます。

ゲームを中断させたら、電源を切る前にRAMドライブのユーザーディスクの内容を、用意しておいたMS-DOSのシステムでフォーマットしたフロッピーディスクに移してください。RAMドライブの内容をフロッピーディスクに移すことで、他のアプリケーションソフトを使用できます。再開する時は、RAMの内容を移したフロッピーディスクから再びRAMにその内容を移します。98 NOTEメニューから［FD→RAM］コピーを選び、RAMにフロッピーディスクの内容をコピーします。

■ゲームの終了

ゲームを途中で終了するには、ゲームメニューの中の［ツール］から［ゲームの中止］を実行します。

大戦略Ⅲとの違い

1．マルチスタックの改正
　階層（高度）に関係なく、同じ国の部隊ならば最高4部隊までスタックできます。
　国籍の違う部隊は、階層に関係なく同一ヘックスへは入れません。
　何部隊かスタックしている状態でも、戦闘に参加できる部隊は1部隊です。

2．補給
　スタックのルール改正で、補給の仕方も変更されます。補給車、艦からの補給はスタックした状態でしかおこなえません。また部隊編成で補給小隊を同一部隊として編成しても部隊内での補給はおこなえません。

3．乗車、降車
　乗車、降車ともに同一ヘックスでおこなわれます。

4．作戦命令
　作戦命令、行動命令、その場行動はすべて改められました。新しい命令形態は、すべての行動を目的によって完全自動化した“作戦命令”になります。

5．生産指定では、工場の数を自由にわりふり設定できます。

6．配置は配置指定のみです。
　従来の配置予約に似ており、さらに部隊編成、作戦命令、配置回数の設定、配置位置の設定をおこないます。

7．兵器記号（ユニットタイプ）の変更
　記号の内容が変更されましたので、注意してください。

8．占領
　従来、占領行動は兵員のみがおこなっていましたが、兵器記号の始めの1文字が“I”の兵器はすべて占領をおこなえます。この兵器には、歩兵戦闘車や空中機動歩兵などがあります。

9．兵員の輸送
　兵員は輸送ヘリや歩兵戦闘車には乗車できなくなりました。兵員を運べるのは輸送機と艦船だけになりました。

10. 輸送の容量を1機単位から1小隊単位に変更しました。

11. 兵器データ、武装パックデータの全面改正

兵器データを新しくするとともに、武装パックは6つから5つになります。燃料タンクと対ミサイル兵器は武装とは考えません。

選択した武装パックによっては、移動速度が遅くなることがあります。

12. 戦闘での武器選択はなくなりました。

使用する武器はすべて自動で決められます。

50音順索引1

1章　スタートアップ編
2章　ルール概略編

●い●

●え●

●か●

●き●

●く●

●け●

●こ●

●さ●

●し●

●せ●

●そ●

●た●

●ち●

●と●

●は●

●ひ●

●ふ●

●へ●

●ほ●

●ま●

●ゆ●

50音順索引2

3章　リファレンス編

●い●

●か●

●き●

●け●

●こ●

●さ●

●し●

●せ●

●た●

●つ●

●ろ●

●は●

●ふ●

●へ●

【ご注意】

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※ MS-DOS は、米国 Microsoft 社の商標です。

VJE-β は、㈱バックスと㈱アスキーが共同開発した日本語入力フロントプロセッサです。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9：00～12：00・13：00～17：00（祝祭日を除く）

1990年　10月初版発行